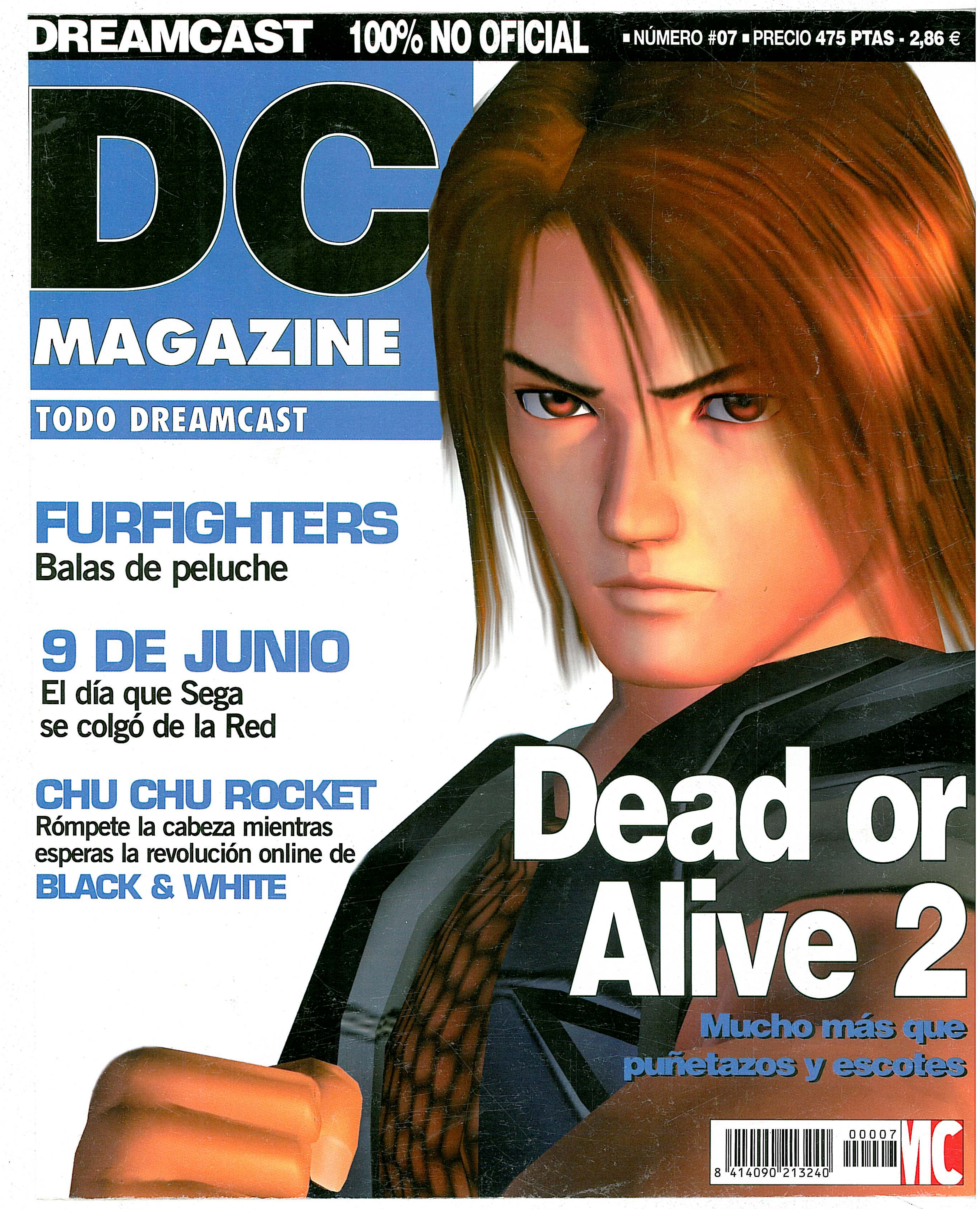

DREAMCAST 100% NO OFICIAL
NÚMERO #07 PRECIO 475 PTAS - 2,86 €
DC MAGAZINE
TODO DREAMCAST
FURFIGHTERS
Balas de peluche
9 DE JUNIO
El día que Sega se colgó de la Red
CHU CHU ROCKET
Rómpete la cabeza mientras esperas la revolución online de
BLACK & WHITE
Dead or Alive 2
Mucho más que puñetazos y escotes
00007
8 414090 213240
MC

DC-M

Nº7 • 30 Julio 2000
Edita MC Ediciones



Redacción
Passeig de Sant Gervasi 16-20
08022 Barcelona Tel. 93 254 12 50

Staff
Coordinación de Edición: **Miquel Echarri**
dc@mcediciones.es
Dirección Técnica y Maquetación: **Josep Lorente**
Cine y Música: **Nacho Puertas**
Internet: **Anna Tuca**
Colaboradores: **Angela Anessi, Juan Manuel Freire, Aitor Didi, Ángel Urtubi, Ruth Marriott, Anna Tuca, Nacho Puertas, Charlotte Bates, Joan Josep Musarra, Raquel García, Eugènia De La Torriente, Marc Prades, Eva María Cegrí, Joan Font, Caterina Barjau, Carlos Robles, Manu González, Lucas Arraut, Javi Estalella, Héctor Zacarías, Joaquim Pujol, Maria Gemma Fortuny, Ferran Reig, Federico Pérez.**

Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de Ventas: **Carmen Ruiz**
carmen.ruiz@mcediciones.es
Jefe de Publicidad: **Alfredo López**
Publicidad: **Pilar González**
Orense 11, Planta Baja 28020 Madrid
Tel. 91 417 04 83 Fax 91 417 05 04
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad de consumo: **Domènec Romera**
Passeig de Sant Gervasi 16-20 08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 50 Fax. 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58
Fax. 93 254 12 59

Impresión
Rotographik-Giesa
Tel. 93 415 07 99
Depósito Legal: B- 48684-99
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins De Rei, BCN
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 Esq. Hierro Polígono Industrial Loeches
Torrejón de Ardoz, Mad.
Distribución ARGENTINA: Cede, S.A.
SUD América, 1532. 1290 Buenos Aires
Tel. 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: Huesca Y Sanabria Interior: D.G.P.
Distribución MÉXICO:
CADE, S.A. de C/ Lago Ladoga, Nº 220
Colonia Anahuac - Delagación Miguel Hidalgo – México DF
Tel. 545 65 14 Fax. 545 65 06 Distribución Estados: AUTREY
Distribución DF: UNIÓN DE VOCEADORES

Edita: MC Ediciones

El mundo en una ostra

El Dreamcastero errante ha vuelto a nuestra redacción con polvo en los zapatos y un poso de melancolía en la mirada. Se ha pasado cinco horas tirado en un aeropuerto y ha andado sin rumbo bajo la lluvia cargando con su bolsa repleta de demos, pero nada de eso le importa. "¿Dónde has estado?", le preguntamos. "Cuéntanos", le pedimos. Y con calculado dramatismo toma asiento frente a su ordenador, a escasos centímetros del aire acondicionado, y nos cuenta. Vaya si nos cuenta.

Ha estado en Tokio. Y en Osaka. Y en Los Angeles. Ha recorrido el planeta en apenas tres semanas, siempre en busca de las nuevas estrellas que se insinuaban en la constelación Dreamcast. Ha entrado en el cuartel general de Capcom y compartido mesa, joypad y teclado con Noritaka Funamizu, que le habló de *Power Stone 2* y de un probable futuro en la Red, con Kenji Kataoka, que le habló de *Spawn* y de la herencia de *Quake*... Ha estado en el cuartel general de Sega Japón, jugando a *Eternal Arcadia* y recuperando su algo marchito amor por los RPG. Ha visto en un monitor las primeras pantallas de *Napple Tale*, el primer juego desarrollado por un equipo exclusivamente femenino. Ha hecho cola en innumerables stands para ser uno de los primeros occidentales que juegan a *Phantasy Star Online*, a *Animastar* (los *Pokémon* de la Dreamcast), al cómic rítmico *Cool Cool Toon* o a la secuela de *Tokyo Highway Challenge*. Según avanza su relato, le entran tentaciones de decirnos que él ha visto cosas que nosotros ni siquiera soñamos, y que todo ese esplendor y esa belleza se perderán cuando muera, como lágrimas en la lluvia.

Nuestro Dreamcastero errante viaja demasiado y eso afecta a su sentido de la realidad. Le decimos cortésmente que está muy bien la cosa esta de viajar, pero que ya va siendo hora de que vuelva al trabajo. Es lo mejor que podemos hacer por él: ha asimilado tanta información en tan poco tiempo que no va a tener más remedio que compartirla con vosotros si no quiere volverse loco.



Contenido 07



022 *V-Rally 2*

016 *Dead or Alive 2*

034 *Euro 2000*

028 *Fur Fighters*

DC-M
Noticias

DC-ANÁLISIS
Reviews a go go

DC-INFORME
Listas para listos

DC-TOP

DC-PREVIEW
Pronto en tu salón

DC-GUÍA
Cirugía Dreamcast

MUNDO DC

Todo lo que tiene que ver con Dreamcast

HABITUALES



En portada

Última hora

Te ponemos al día de lo que se cuece en el mundo Dreamcast

RUMORES

Rumor: Capcom está a punto de editar un juego con modo *online*.
DC-M: Cierto. *Marvel Vs Capcom 2*, de inminente aparición será el primer juego en utilizar la red de juego local vía Internet que Capcom y DDK han puesto en marcha en Japón. La compañía japonesa está negociando con proveedores de servicios de cable occidentales para hacer posible una liga mundial de este juego.

Rumor: *Jedi Power Battles* será el primer juego con licencia *Star Wars* de la Dreamcast.
DC-M: Más que probable. Ya se ha editado en PlayStation y parece que la conversión a DC está en marcha. Se trata de un cruce entre plataformas y *beat'em up* en el que puedes elegir entre cinco caballeros Jedi diferentes y recorrer escenarios basados en *La Amenaza Fantasma*.

Rumor: El próximo título de Namco será una secuela de *Soul Calibur*.
DC-M: Ya nos gustaría. Pero no, Namco está a punto de sacar al mercado un juego de la serie *Pac-Man* que se titulará *Pac-Man Maze Madness*. Se trata de una puesta al día del viejo comecocos con seis personajes a elegir y un total de 180 mazmorras situados en mundos de ambientaciones muy diversas.

Rumor: Sega está a punto de acabar un juego muy parecido a *Ecco the Dolphin*.
DC-M: Cierto.. a medias. *Blue Submarine NO. 6* es también una aventura subacuática con mensaje ecologista y centrada en la exploración de escenarios muy completos y detallados. Pero ahí se acaban las similitudes.





Un combo perfecto: gráficos extraordinarios y sistema de juego intuitivo.

Eternal Arcadia

SEGA ■ 2001 (EUROPA)

Gráficos geniales, soberbios personajes... El renacimiento del RPG.

Fue sin duda uno de los stands más visitados de la reciente feria de Tokio. Su exterior sólo llamaba la atención por las largas colas de adolescentes japoneses y periodistas occidentales que lo rodeaban por completo. Dentro, una reproducción del tamaño de un Ford Capri de un barco pirata con bandera de Sega y unos cuantos monitores en los que podía jugarse al RPG del año: *Eternal Arcadia*.

El juego que va a convertirnos en incondicionales del RPG japonés hasta la médula está ambientado en un reino de fantasía donde la gente vive en islas que flotan en el cielo.

> "*Eternal Arcadia* incluye increíbles batallas navales"

Este archipiélago de ensueño está, por desgracia, infestado de piratas. Los bucaneros negros lucen en sus mástiles la calavera y los huesos y abordan a cualquiera que se cruce en su camino.

Los piratas del cielo azul son un poco menos feroces y prefieren la exploración al pillaje, aunque no tienen más remedio que enfrentarse al clan de los bucaneros rivales en frecuentes y crueles combates. Tu personaje se llama Vyse y es un pirata azul que cruza los siete cielos descubriendo nuevas tierras y desconocidas civilizaciones.

NOTICIAS... NOTICIAS... NOTICIAS...

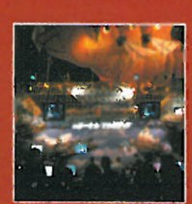
Cool Cool Toon



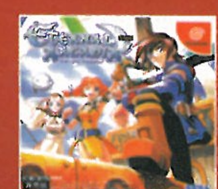
Va editarse en Japón antes de finales de Junio. Se trata de un juego de música y baile que atrajo multitudes al stand de SNK en la feria de Tokio.

Los dos modos de juego recuerdan a los juegos de acción musical que se han puesto de moda últimamente, con secuencias cada vez más complicadas para memorizar y repetir con los botones y el mando analógico. SNK describe el juego como un "cómic rítmico" y destaca que su línea argumental es sólida y no un simple pretexto. Lo más interesante es que es compatible con Internet, ya que a medida que avanzas en el juego puedes ganar dinero con el que comprar objeto en una tienda *online*.

Las versiones Dreamcast y Neo Geo Pocket serán compatibles gracias a la tarjeta VM.



Con cien cañones
El stand de *Eternal Arcadia* en Tokio sí que más que cortar el mar voló. Nunca faltaron largas colas para jugar al que puede convertirse en RPG de moda en muy poco tiempo.



Eternamente libre
Sega regalaba una demo de *Eternal Arcadia* que permitía hacerse una idea de lo variado y original que es este juego.



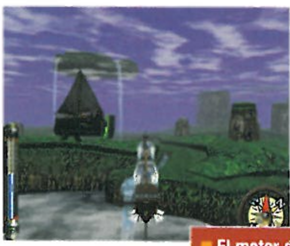
Fish Life
Este es el título de un simulador de acuario que ya se ha exhibido en algunas ferias y que nunca dejará de sorprendernos. No cabe duda de que Sega está del lado del pescado.



Sin Grandia II
La secuela del RPG de UbiSoft fue una de las ausencias más significativas de la feria de Tokio. Se ve que aún le falta para estar lista.









El motor de 3D es una obra de arte. Observa qué ángulos de cámara y qué efectos de luz.

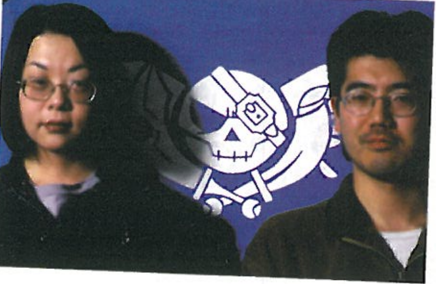
El juego presenta varias características de RPG clásico (menús de diálogo, combates por turnos, control de un grupo de personajes, línea argumental repleta de fantasía) pero no le faltan elementos de una indudable originalidad. Por ejemplo, puedes pilotar los barcos voladores y existe la posibilidad de enfrentar a las diferentes armadas entre sí siguiendo un sistema que combina estrategia con acción colorista y repleta de detalles. Los monstruos son adorables. Nuestro Dreamcastero errante echó un par de partidas en Tokio y pudo enfrentarse a plantas gigantescas, fantasmas, peces carnívoros y pérfidos magos con repertorios de trucos casi inimaginables. El sistema de combate por turnos resulta muy intuitivo y fluido: utilizas un icono para seleccionar los movimientos de los tres personajes que puedes guiar a la vez y luego esperas a que se produzcan. Luego le toca a los malos. Por supuesto, cuanto más avanzas en el juego más poderosos son tus movimientos de ataque y tus conjuros. Lo que aún no sabemos es si el juego aprovechará las posibilidades de la unidad VM y la conexión a Internet, pero apostaríamos que sí.
Una cosa nos parece casi segura: cuando *Eternal Arcadia* se edite este verano en Japón será una de las armas clave en el apasionante pulso entre Sega y Sony. ■

DC-ENTREVISTA

El equipo de Eternal Arcadia

¿Qué es lo que hace que este juego sea tan especial? Nuestro corresponsal fue a las oficinas de Sega Japón a preguntarlo

Los protagonistas:
Rieko kodama
(Productora del departamento de desarrollo número 7)
Yousuke Okunari
(Asistente de producción)



DC-M: Por lo que hemos podido ver, parece que la superficie explorable es inmensa.
REIKO y YOSUKE: Vosotros habéis visto la demo. La superficie final será unas diez veces más grande.

DC-M: ¿Es un juego lineal?
R y Y: El control permite libertad total de movimientos, pero a veces hay límites que impiden que progreses en una dirección determinada. Es tan lineal o tan poco lineal como suelen ser los RPG.

DC-M: ¿Cuántos personajes jugables hay en el menú?
R y Y: Aún es un secreto, pero son más de cuatro.

DC-M: ¿Podrá hacerse algún uso de la vM?
R y Y: Se podrán descargar mini juegos y objetos especiales, eso seguro. Y puede que haya alguna sorpresa más.

DC-M: ¿Cómo funcionan las batallas navales?
R y Y: El sistema de control del barco es parecido al de los personajes, en cuanto aparece un enemigo grande o un barco rival puedes activar los cañones en el menú de pantalla. También es posible personalizar y mejorar el barco.

DC-M: ¿Qué hace a Eternal Arcadia diferente del resto de RPG?
R y Y: Que puedas pilotar el barco ya es una gran novedad. Además, los otros RPG destacados del momento son secuelas, como *Grandia II* y *Phantasy Star Online*. *Eternal Arcadia* es un título completamente nuevo, con un guión original basado en la Europa del renacimiento y el principio de la edad moderna, con sus largos viajes de exploración y sus batallas navales a gran escala.

DC-M: ¿Leísteis muchas historias de piratas mientras trabajabais en el juego?
R y Y: Sí, tanto occidentales como orientales. Nos encanta la literatura de piratas y los libros de historia también han sido una fuente de inspiración e información.

DC-M: ¿Cómo a reaccionado la gente que ha podido probar el juego?
R y Y: Hasta la feria de Tokio lo único que se había visto del juego eran algunas pantallas. Creo que ha sorprendido mucho que se puedan pilotar los barcos y que la sensación de 3D sea tan genuina.

NOTICIAS... NOTICIAS... NOTICIAS... NOTICIAS... NOTICIAS... NOTICIAS...

Animastar

Una compañía llamada AKI trabaja en esta mezcla de aventura y RPG al más puro estilo *Pokémon*.
Debes buscar, criar y entrenar a unas criaturas llamadas Anima. Hay 100 tipos diferentes y también puedes combinarlas creando hasdta 80 nuevas variaciones que después puedes almacenar e intercambiar gracias a la VM. Sega no ha confirmado si piensa exportar el juego, pero dadfa la popularidad de los Pokémon lo más probable es que se decida a correr el "riesgo". Según rumores, AKI está trabajando en una versión Game Boy Color que sería compatible con la Dreamcast. ¿Una broma o simples especulaciones de alguna mente enferma?



RUMORES

Rumor: *Tokyo Highway Challenge 2* se lanzará simultáneamente en todo el mundo antes de finales de verano.
DC-M: Descartado. Se editará primero en Japón en fecha aún sin confirmar y llegará a Europa meses después, siempre en función de el éxito que tenga en su país de origen. De todas maneras, a pesar de ser una secuela de un juego que pasó sin pena ni gloria (ni siquiera se ha estrenado en Europa), *THC 2* promete. El stand de Genki fue una de las sorpresas en la feria de Tokio: todo el mundo había visto los espectaculares modelos de autos diseñados por la compañía japonesea y quería ver cómo se movían en juego real. ■

Rumor: La serie *Museum* de Namco, que se editó en formato PlayStation hace dos años, ha sido convertida a DC.
DC-M: Nos parecía improbable, pero acabamos de descubrir que es cierto. El pack de Dreamcast incluirá éxitos arcade como *Dig Dug, Galaga, Pac-Man, Ms Pac-Man* y *Pole Position*. Parece que en Namco están entretenidos y que *Soul Calibur 2* va para largo. Lástima. ■

Rumor: Sega tiene ya muy avanzada una secuela de *Space Channel Five*.
DC-M: Parece que es verdad. Haremos todo lo posible para entrevistar al creador del juego original, Tetsuya Mizuguchi, y a ver qué puede contarnos. ■

LOS HECHOS

DJ sobre patines

La Jet Set Radio del título es una emisora de radio, y no una cualquiera, sino tal vez la más *cool*, contestaria y moderna del planeta. O al menos eso es lo que piensan los locos del patín que protagonizan este juego. Ellos la escuchan a todas horas y no aceptan sucedáneos ni imitaciones.

Jet Set Radio

SEGA ■ VERANO 2000

Salta muros, patínate las calles, huye de la policía. Un día cualquiera con el juego más fresco y rebelde de Sega.

Algunos hablan de él como el juego del mes y otros piensan que incluso podría ser el del año o de la década. Lo que ya es seguro es que será enorme. Sega se las ha arreglado para combinar la frescura del *Beatmania* de Konami con el sistema de juego de *Tony Hawk's* y la calidad en la recreación de escenarios urbanos de *Crazy Taxi*. Asombroso.

Vayamos por partes. *JSR* es, en esencia, un simulador de patinaje urbano. Puedes elegir entre diez *skater*, a cuál más *cool* y tu objetivo es patinar como un demonio y no dejar una sola pared sin su correspondiente graffiti. Para superar un nivel debes pintar todas sus paredes. Al parecer, los graffitis responden a diseños que tú mismo creas utilizando un menú de edición, e incluso puedes intercambiarlos vía Internet con otros jugadores.

Para darle un poco más de interés al tema, la policía y una banda de skaters rivales harán lo posible para que no triunfes en tu misión reivindicativo-decorativa. Los jefes que irás encontrando en el punto intermedio y al final de cada nivel también pondrán palos en las ruedas haciendo que tu barra de energía pierda puntos.

El control es completamente analógico y te permite realizar una sería de piruetas y movimientos de alto riesgo. Cada personaje tiene doce movimientos especiales, muchos de ellos inspirados en títulos clásicos del *beat'em up*. ■



ARISTOCRACIA SKATER

Atrapa a ese patinador

JSR está situada en una ciudad del futuro inmediato directamente inspirada en Tokio. Las calles recuerdan a los distritos tokiotas de Shinjuku, Shibuya y Tsukishima. Puedes patinar sobre casi cualquier superficie, desde tejados y rampas a estaciones de metro. Prácticamente todos los elementos del escenario permiten algún tipo de interacción (como en *Crazy Taxi*) y además abundan las áreas escondidas a las que sólo puede accederse derribando paredes.





Como en Crazy Taxi, moverse en zigzag a través del tráfico es fundamental.

NOTICIAS... NOTICIAS... NOTICIAS...

Tokio Game Show

Sega presentó en la feria de Tokio una avalancha tal de títulos que se hace casi imposible comentarlos detalladamente. Pero este en concreto llamó nuestra atención y nos resistiamos a dejarlo pasar desapercibido.

Napple Tale

Se trata del primer juego desarrollado por un equipo íntegramente femenino, así que no esperes la exuberancia (ejem) misógina de un *Dead or Alive 2* o un *Tomb Raider*. Napple Tale es un RPG encantador, fantasioso y amabl, que se sitúa en un mundo imaginario llamado Napple. El argumento tiene evidentes puntos en común con Matrix, sólo que aquí encontrarás muchas más hadas y pétalos de rosas que guerreros informatizados con chupa de cuero y gafas de sol. Son seis mundos, cada uno dividido en entre diez y veinte misiones y tienes la posibilidad de personalizar tus personajes combinando hasta un total de 70 características.



Dentro de muy poco tendremos más detalles.

Fichajes para el 2001

QUARTERBACK CLUB

Tíos que se ponen relleno para modificar su figura. Pero no son travestíes, están en la NFL.



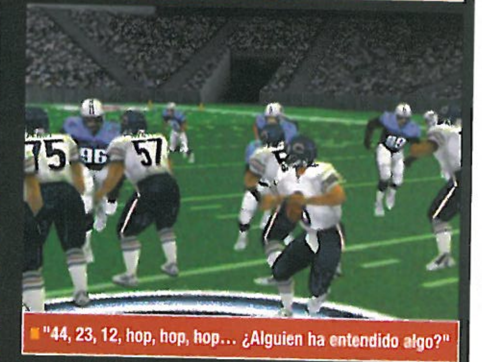
"¡Manos, penalti! Vaya, me he equivocado de tipo de fútbol"



Prometen una animación bestial, con muchos movimientos.



"Vamos a por ella, chic... Oh, me he caído"



"44, 23, 12, hop, hop, hop... ¿Alguien ha entendido algo?"

Acaba de jugarse la final de la NFL (Liga Nacional de Fútbol) en los E.E.U.U., así que es normal que las mentes violentas empiecen a pensar en el fútbol americano. La próxima temporada, cuando le estén pasando el cortador de césped a los campos de entrenamiento y los jugadores empiecen a concentrarse para los primeros partidos, tú ya estarás listo. Y también lo estará *Quarterback Club 2001*, de Acclaim.

Está previsto que el juego, al que han cambiado la cara con nuevos gráficos y Inteligencia Artificial de Acclaim Studios (Austin) y de High Voltage, esté disponible en América en agosto, y promete ser auténtico fútbol americano con licencia oficial. Si le echas un vistazo a las imágenes de esta página, verás que los mismos equipos que le dan fama a la NFL se han pasado al juego virtual. Y eso, diga lo que diga Van Gaal, no es nada "negativo". Todo lo contrario. ¿Qué más puedes esperar de *QB Club 2001*? Bien, para empezar hay algo llamado PAI. No, no se trata de la princesita que practicaba artes marciales en *Virtua Fighter 3tb* (aunque seguramente bloquearía igual de bien al adversario); son las siglas inglesas para Inteligencia Artificial de Precisión, algo que suena un poco pretencioso, y aún más cuando se trata de un juego protagonizado por jugadores de fútbol americano. Acclaim, ¡eso queremos verlo! Los nuevos modelos de jugadores también serán un aliciente, ya que tendrán las caras de jugadores reales, con ojos morados, y la posibilidad de sufrir cortes de respiración. Bueno, ¿hemos dicho aliciente?, ¿pero vosotros habéis visto la cara de algunos de esos jugadores? La lista incompleta de atractivos de este virtuoso juego incluye: una velocidad de imagen que optimiza las capacidades de la DC, repeticiones de la jugada que se pueden grabar, un mejor control, la posibilidad de crear un jugador o un equipo, estrategias para cada equipo, y un control absoluto de todas las funciones. Dijimos lista incompleta. Y es que hay algo que han apodado el botón "¡Aaaaah!". No sabemos qué es, pero no podemos esperar para apretarlo.

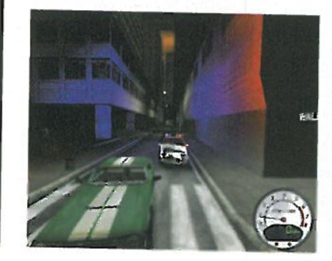




WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Si llevas una placa de policía saltarte el código de circulación es un deber. O eso dicen.

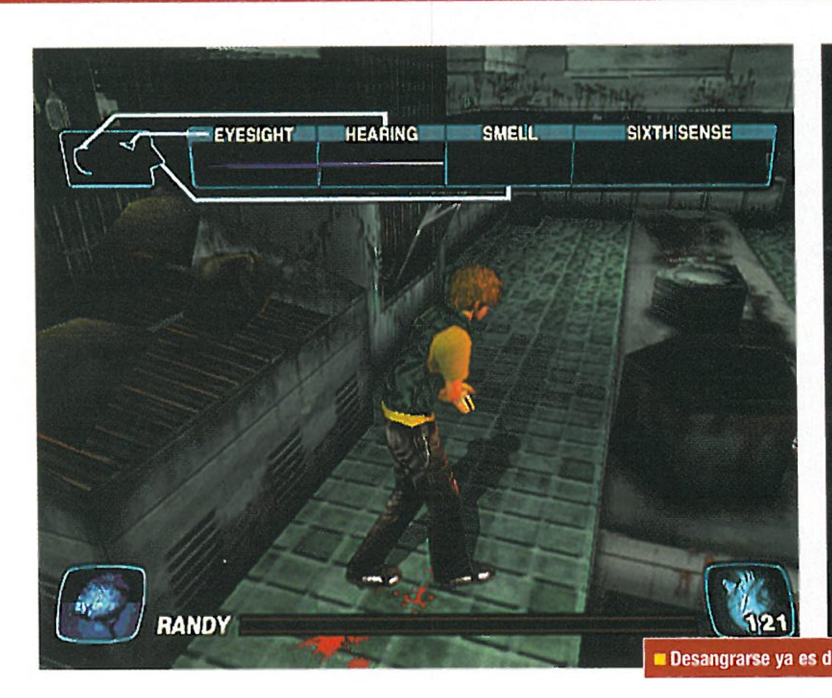
Hemos presionado a nuestras fuentes de información de Fox Interactive y hemos descubierto nuevos detalles sobre este juego de persecución de coches que debería llegar aquí en otoño. Se inspira en el programa de televisión estadounidense del mismo nombre, que es una especie de *Impacto TV*, sólo que la gente está más gorda y se dispara más a menudo. *World's...* (Las persecuciones policiales más temibles del mundo) te pone al volante de un coche de policía para que caces a delincuentes que jamás se sacaron la teórica. Naturalmente, tú y tu compañero sois policías y tenéis a vuestra disposición varios tipos de coches y de armas: una pistola de 9 mm, un rifle de asalto M16, una pistola de corto alcance, un rifle que dispara granadas RP y hasta artillería ligera de tanque.



De entre las 75 misiones que incluye el juego destacan la Caza del delincuente, Busca y captura de un sospechoso, Vigilancia encubierta, o Escolta al asesino. Además del habitual modo historia, puedes contar con un modo de exploración y una partida multijugador. Fox explotará la capacidad de la Dreamcast para usar cuatro mandos a la vez con una multitud de juegos para varios jugadores que incluirán Deathmatch, Competición y Biathalon (una carrera por la ciudad, donde deberás disparar a determinados blancos y pasar por controles), Caza, Velocidad (un juego de eliminación con secuencias mortales); y Ola de violencia (cooperativa o todos contra todos). Para ver la repetición de la jugada podrás usar un helicóptero o una cámara montada en el coche para contemplar de nuevo la destrucción masiva, o utilizar toda una red de cámaras situadas en varios puntos de la malograda ciudad (las ciudades que aparecen en *Driver* parecen un pueblucho en comparación). Si tienes debilidad por los donuts y te gusta conducir salvajemente, este podría ser el juego que estás esperando.

Directo Japón

Última hora de nuestros corresponsales en el sudeste asiático





Desangrarse ya es desagradable de por sí, pero hacer flexiones bajo el fuego cruzado es aún peor.



SEGA ■ OTOÑO (JAPÓN)

La muerte te espera en la casa más oscura del vecindario

Although Climax Graphics tiene algún que otro cadáver en el armario (son los autores del decepcionante *Blue stinger*) lo cierto es que el título en que trabajan en estos momentos merece un voto de confianza. Se llama *Illbreed*, y se editará en Japón el próximo otoño. Está ambientado en una casa encantada propiedad del multimillonario Michael Reynolds. A los visitantes de la casa se les ofrece un millón de dólares si consiguen escapar de esta trampa mortal llena de ominosos peligros. Por supuesto, nadie lo ha conseguido hasta ahora. Y es ahí donde tú entras.

A diferencia de *Resident Evil*, que se basa en la atmósfera y el clímax y te da un susto gordo muy de vez en cuando, *Illbreed* es una exhibición de terror gore en que todo está diseñado para aterrorizarte de principio a fin. Tu personaje tiene un indicador de presión arterial que va aumentando con cada nuevo susto. Cuando llega a un punto determinado, infarto y Game Over.

Para ayudarte a sobrevivir dispones de cuatro indicadores en pantalla (visión, oído, olor y sexto sentido) que te alertan y permiten evitar las trampas, cosa que da al juego un cierto componente de exploración estratégica. Para que te hagas una idea, es una mezcla entre *Cube* y *The Haunting, La casa encantada.*

Gracias a *Illbreed*, los nuevos títulos de la serie *Resi* y *Alone in the Dark 4*, el 2000 parece el año internacional del terror psicológico. ■



Vacía pero terrorífica habitación.

El monitor indica que acabas de mojar los pantalones.

> "*En Illbreed* todo está diseñado para aterrorizarte de principio a fin"




Personajes con carisma, hechizos y combates. Sólo puede tratarse de... cualquier RPG.

SEGA ■ PRIMAVERA (JAPÓN)



Sorcerian

La fiebre RPG inaugura un nuevo capítulo en Japón

Sí, otro juego de rol para Dreamcast está a punto de aparecer en el mercado japonés. Desarrollado por Falcom (autores de la serie *Ys*) y editado en Japón por VIS, este RPG al viejo estilo es una completa actualización de la prestigiosa serie *Sorcerian*.

Como de costumbre, se trata de coger personajes sin apenas experiencia y desarrollar progresivamente sus habilida-des, ya sean mágicas o de combate. Sólo que esta vez deberás darte prisa, porque el reloj interno de la Dremcast hace que tus personajes envejezcan a un ritmo muy superior al habitual, así que corres el riesgo de que se te conviertan en venerables pensionistas antes de que empiecen a poner en práctica lo que pretendes enseñarles. Mientras estudian, tus muchachos permanecen en la ciudad de Pentaw, una especie de campus universitario para aventureros en el que deberán buscar pequeños trabajos para pagarse su educación y comprar objetos que les serán útiles más adelante.

Cuando llegan a un cierto nivel, se les encomiendan misiones -en general, sencillas carnicerías de monstruos- gracias a las cuales pueden conseguir botín y puntos de experiencia. Para que te hagas una idea, es un RPG en que el factor Pokémon está más desarrollado que de costumbre. El sistema de combate será muy tradicional, pero Falcom está trabajando en unos lujosos entornos en 3D que deberían marcar la diferencia. ■

> "Un gran RPG a lo Pokémon"




Esta vez tus personajes envejecen rápidamente por culpa del maligno reloj interno de la Dreamcast.



El nombre, extraño, se basa en una serie de dibujos muy popular en Japón.

Record of Lodoss War "The Advent of Cardice"

¿Un RPG realista? Si hombre, y también un Crazy Taxi con límite de velocidad ...

Basado en una popular serie de dibujos animados, *Record of Lodoss War*, de Kadokawa Software, se editará en Japón a finales de junio. Es un RP, por supuesto, pero no del tipo que suele ser habitual cuando hablamos de desarrolladores japoneses. Esta vez la perspectiva es isométrica y los combates en tiempo real recuerdan a títulos americanos como *Diablo* o *Baldur's Gate*.

El resto resultará familiar a cualquiera que haya jugado alguna vez a juegos de espada y fantasía. Controlas un personaje al que se le van uniendo otros según avanza la aventura. También puedes conversar brevemente con otros personajes gracias a un limitado pero práctico menú de preguntas y respuestas. Y hay más: el área explorable está llena de fragmentos de pergamino que debes recoger y unir y que te servirán para realizar espectaculares conjuros. También hay unas 200 runas mágicas que se combinan entre sí para conceder a tu personaje todo tipo de poderes. El sistema de juego combina combate, exploración y puzzles a lo largo y ancho de unos fantásticos escenarios tipo Dragones y Mazmorras. Cada vez que te cepillas a un enemigo consigues puntos de experiencia que te hacen más poderoso. ¿Qué más? Pues, por ejemplo, que el sistema de control es interesante. Controlas al personaje con el stick analógico, atacas con el botón B, examinas objetos con el A y L y R cambian la perspectiva para facilitarte las tareas de exploración. Puede sonar un poco repetitivo, pero estamos hablando de un RPG clásico en su esencia en el que los personajes y el guión son lo que debe diferenciarlo de otros títulos parecidos. Lo que hemos podido ver tiene muy buen aspecto, sólo falta saber si las pociones, conjuros, protagonistas y demás van a permitir que este juego compita con *Eternal Arcadia* y *Grandia 2*. Por lo de pronto, no va a ser el único RPG al estilo americano que se edite en Japón por estas fechas: *Baldur's Gate* está ha punto de aparecer en formato Dreamcast. Llega la hora de luchar. ■




Pantalla de personajes y perspectiva isométrica. Todo muy americano.

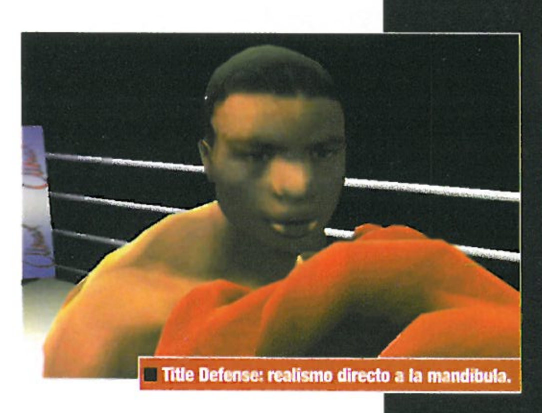
EXCLUSIVA

Enchufa tu DC, ponte cómodo y prepárate para un...

Climax Multiple

En las desérticas calles de un pueblucho del sur de Inglaterra llamado Fareham está la sede de Climax, una de las compañías de desarrollo que más han crecido en los últimos años. Puede que su nombre no te resulte demasiado familiar, porque hasta ahora han trabajado integrados en equipos de desarrollo de grandes compañías, pero este año preparan un total de catorce títulos que aparecerán en diferentes formatos.

Cuatro de estos títulos –*Austin Powers: Mojo Rally*, *Roswell Conspiracies*, *Title Defense* y *Stunt Driver* irán a parar al interior de esa caja de sorpresas que es la Dreamcast. Por este motivo nos pusimos el parche de pirata y levamos anclas en dirección al sur de Inglaterra al grito de "¡Más juegos para DC, rayos y truenos!". En las páginas que siguen te explicamos cuál es el botín que nos trajimos de vuelta en la bodega de nuestro galeón.



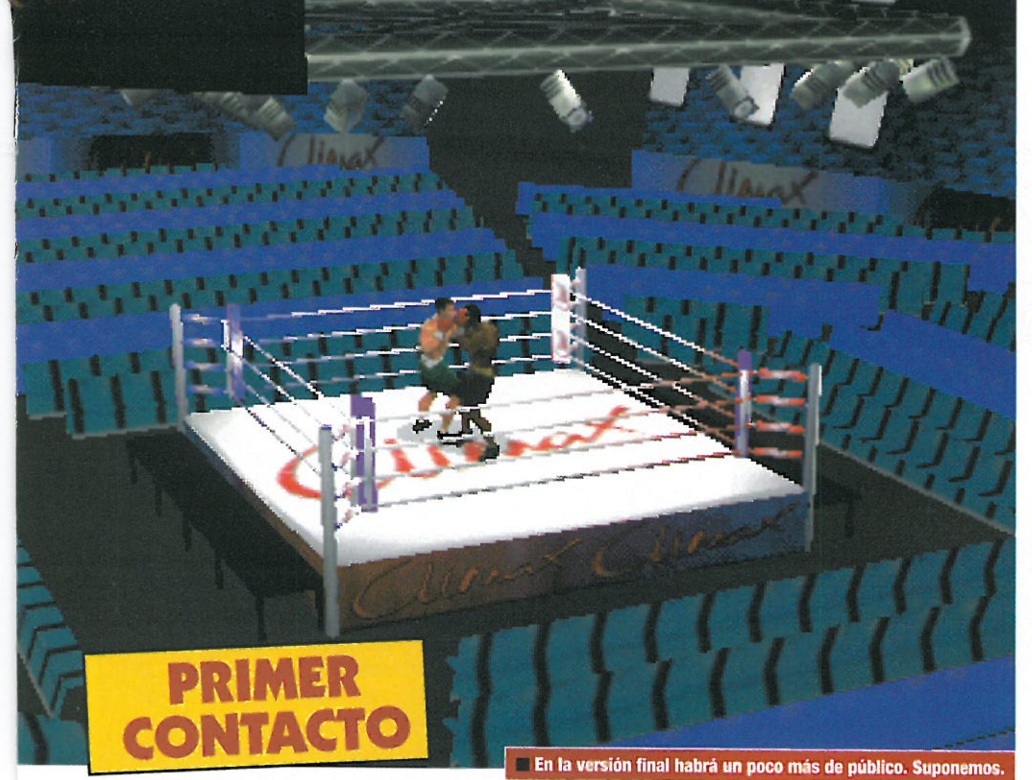
Title Defense: realismo directo a la mandíbula.



Stunt Driver: coches y montañas rusas



Roswell Conspiracies: aventuras futuristas



En la versión final habrá un poco más de público. Suponemos.


Lo más probable es que no aparezcan boxeadores reales en el juego.


La perspectiva cenital es impresionante.

Title Defense

El dia que Climax se puso los guantes

Juegos de boxeo hay muchos, o al menos unos cuantos, pero la mayoría se quedan en peso pluma en sus intentos de ponerse a la altura de Tyson o Rocky Marciano. Sólo *Super Punch-Out*, de la SNES y *Ready 2 Rumble*, de la Dreamcast han sido capaces de demostrar que guantes, calzones ajustados y cuadrilátero caben en unas consola sin que elñ resultado sea ridículo.
Pero los dos son títulos estilo arcade. Al género le faltaba un buen simulador más o menos realista.


El instante de calma que precede a la tormenta.

Climax se ha puesto manos a la obra para cubrir este hueco. Su propuesta de simulación divertida y seria a la vez se titula *Title Defense*. Su objetivo es ganarse el respeto de los aficionados al boxeo sin aburrir al resto del personal, ávido de velocidad y emociones fuertes como las que proporcionan los *beat'em up*. El juego incluye cuatro modos básicos. Puedes empezar con el tutorial, llamado Sparring, que te permite poner a tu púgil en forma y familiarizarte con el sistema de control. En cuanto lo consigas, llega el momentode exhibición basado en combates aislados contra la CPU o algún colega. El original modo Shadow (parecido al desafío fantasma de muchos juegos de carrera) te permite intentar batir tus marcas previas en una progresión continua.
Pero el modo estrella, por su profundidad y riqueza de opciones, es el Tournament, en el que empiezas como aficionado en gimnasios de decimocuarta y poco a poco vas subiendo peldaños hasta llegar a ser el protagonista de una de esas lujosas veladas en casinos o estadios norteamericanos con el título mundial en juego.


Dientes que saltan, pómulos tumefactos, cicatrices que vuelven a abrirse...

DETALLES
Editor: Sin confirmar
Desarrollador: Climax
Jugadores: Uno o dos
A la venta: Primeros del 2001

Y eso no es todo, Chris Eden, director de desarrollo de Climax, nos confirma que la compañía quiere llevar *Title Defense* mucho más allá de los límites de tu consola: "La tecnología *online* de la Dreamcast nos permitirá crear para el juego un mundo virtual en el que cada jugador podrá coger a su púgil y jugar vía Internet, participando tal vez en una red de competiciones virtuales, cada una con sus participantes y ránkings". Las posibilidades son casi infinitas: "Podrás pasar a tu boxeador a la VM y organizar sesiones de entrenamiento con otros amigos que también tengan la consola, o utilizar el correo electrónico o los móviles para que los púgiles se desafíen entre sí, queden para entrenar juntos o crucen apuestas". ■

> "Una simulación realista con su dosis adecuada de velocidad y gore"



¿Nick Logan o el Van Gaal?

Shl'aimn, agente alienígena.

Sospechoso peinado. Este podría ser un caso para Mulder y Scully.

PRIMER CONTACTO

Roswell Conspiracies

Expediente X a la vista: unos malvados alien están a punto de colarse en tu Dreamcast



DETALLES

Editor: Red Storm
Desarrollador: Climax
Jugadores: Sin confirmar
A la venta: Inviern[o]

Esta aventura futurista en tercera persona se basa en una licencia televisiva, la serie de dibujos animados norteamericana *Roswell Conspiracies*. Tanto el juego como la serie están ambientados en un futuro próximo y tienen como protagonistas a un par de agentes secretos que se enfrentan a amenazas sobrenaturales en las que no acaban de creer del todo. Sí, un poco como Mulder y Scully.

Pero eso no es todo. Tras sesudas investigaciones, hemos descubierto que todo empezó con un cómic muy popular en Estados Unidos, sobretodo entre los fans de la ciencia ficción más o menos metafísica. Climax ha aprovechado esta prometedora licencia para hacer algo que, ya puestos, definiríamos como un cruce entre *Tomb Raider* y *Men in Black*.

El objetivo del juego es localizar y destruir a unos perversos invasores que se están infiltrando poco a poco en la Tierra y viven entre nosotros, disfrazados de hombres y mujeres de bien. Los agentes Nick Logan y Sh'lainn Blaze son los encargados de enfrentarse a ellos. Sh'lainn es en realidad una criatura de origen extraterrestre, pero sirve fielmente a la raza humana en su desesperada lucha por la supervivencia. Con su mezcla de puzzles, exploración y aventuras, *Roswell Conspiracies* no se aparte mucho del libro de estilo consagrado por *Tomb Raider*. La diferencia es el peso específico de su enrevesado guión, lleno de guiños y sorpresas. Este es uno de los pocos juegos que sigue una línea argumental realmente cinematográfica.

Nada es lo que parece, y las pequeñas revelaciones abundan. El mundo que exploras se basa en originales escenarios interactivos llenos de detalles atmosféricos (ratas correteando en la oscuridad de un túnel, tipos raros arrastrándose de esquina en esquina, vacas que caen del cielo como gotas de lluvia). Y la verdad está ahí fuera, y tú tendrás que salir a descubrirla el próximo invierno. ■

PRIMER CONTACTO

Austin Powers: Mojo Rally

Ya llega el agente Powers. Y no hay nada que podamos hacer para impedirlo.

Cada vez que se edita un juego de carreras gamberro con estética de dibujos animados la gente habla de "otro" juego basado en *Mario Kart*, pero eso se debe a la pereza y falta de imaginación de la mayoría de los periodistas. Los de la competencia, no nosotros. Así que toma apuntes: *Mojo Rally* es "otro" juego basado en *Mario Kart*, sólo que este lo protagonizan los personajes de *Austin Powers*, la película. Y sí, es un juego de carreras gamberro con estética de dibujos animados. Toma originalidad, toma integridad periodística.

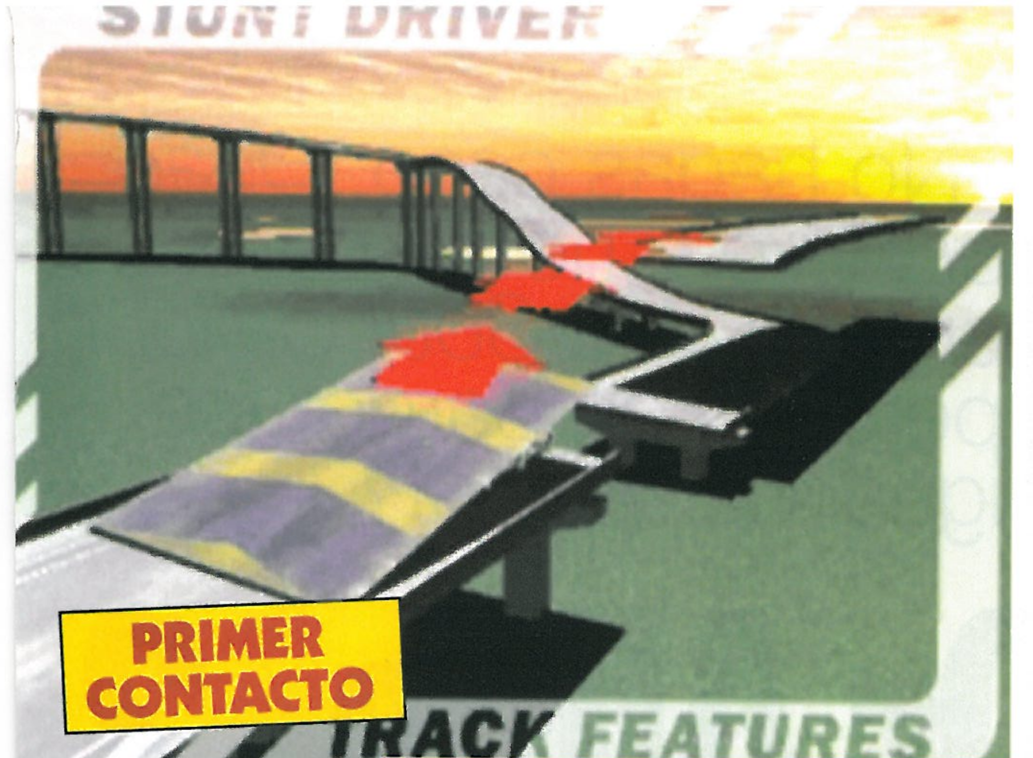
El agente Powers, ese bombástico imitador de James Bond, es uno de los personajes principales, pero seguro que muchos prefieren jugar con Vanessa Kensington, Frau Farbissiner, Basil Exposition o el Doctor Malvado. Este grupete de descerebrados se dedican a pilotar sus minúsculos karts por escenarios como Las Vegas, Londres o la base lunar del Doctor Malvado. Son un total de 15 circuitos a los que hay que añadir algún bonus. Como suele ser habitual en este género, Climax ha llenado las pistas de ítems de lo más extraño para que este juego sea cualquier cosa menos previsible. Los principales alicientes serán la violencia paródica y el amplio y muy original repertorio de armas. Por supuesto, los personajes se insultan continuamente, al más puro estilo *South Park Rally*. Puedes elegir entre varios modos de juego (carrera única, campeonato, contra reloj, juegos escondidos) pero lo lógico será que te dirijas directamente a la partida a cuatro con pantalla partida, con insultos sampleados y un montón de pretextos para meterle el dedo en el ojo a tus mejores amigos. Recuerda que no se trata tanto de ganar como de que los demás pierdan, y esa es la clave del éxito de juegos como éste *Wacky Races* o *Magical Racing Tour*. *Mojo Rally*, además, saca partido de una licencia con mucho jugo, llena de humor negro y personajes deliciosos. ■



DETALLES

Editor: Proein/Rockstar
Desarrollador: Climax
Jugadores: De uno a cuatro
A la venta: Finales del 2000

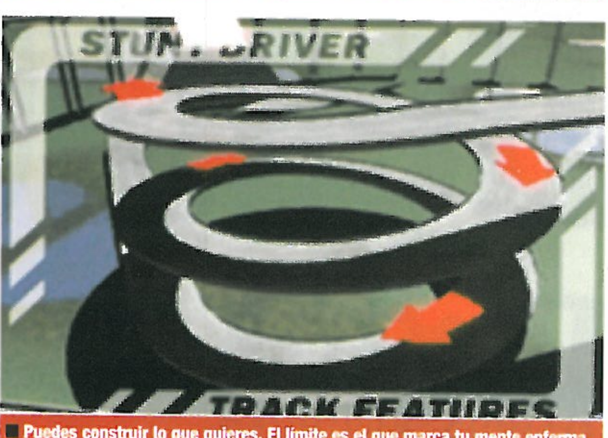




Stunt Driver presenta el mejor modo de edición de circuitos que hemos visto.



Pasado mañana los seres humanos conduciremos coches como este.



Puedes construir lo que quieres. El límite es el que marca tu mente enferma.

Stunt Driver

La Dreamcast enloquece entre rampa y rampa

Los más viejos del lugar seguro que aún se acuerdan de los días de gloria de la Commodore amiga, cuando una pequeña maravilla titulada *Stunt Car Racer* (obra de un programador solitario llamado Geoff Crammond)) nos enseñó lo divertido que es pilotar coches de grandes neumáticos por una serie interminable de montañas rusas.

Pues bien, los desarrolladores de Climax están entre los más viejos del lugar, y se acuerdan del juego, de Geoff Crammond y de los felices 16 bits. Su actualización del viejo tema es, no obstante, moderna y técnicamente irreprochable. Puede que ya no se hagan juegos como los de antes, pero las viejas ideas son mucho más divertidas cuando las pones al día en un formato como la Dreamcast, que ofrece un mundo de posibilidades. El diseño global de Stunt Driver recuerda al juego que le sirvio de inspiración, pero da muchísima variedad a la sencilla fórmula de conducción virtuosa por circuitos estrechos llenos de rampas y curvas.


La conducción estilo arcade permite frenazos como este.

Puentes, tirabuzones, despeñaderos, diabólicos accidentes de terreno... Una salvaje actualización del juego de los autos de choque en la que cada fracción de segundo te la juegas a vida o muerte.

El aspecto más innovador de *Stunt Driver* es su editor de circuitos. Se trata de ir combinando diferentes secciones, como en el Scaléxtric pero a gran escala. El editor archiva las pistas que vas creando como una sucesión de curvas y lo último que hace es producir los polígonos concretos. Eso significa que puedes hacer una pausa en plena carrera, añadirle un nuevo tramo al circuito que estás recorriendo y luego seguir la partida con el nuevo diseño.

Por ejemplo, si te acercas a un chicane y de repente decides que a ese tramo no le vendría mal una rampa, ve al editor, sube ese chicane unos veinte metros, vuelve al circuito y... vuela como un pájaro metálico sobre ruedas. Esta opción hace de *Stunt Driver* un juego potencialmente infinito, de los que hacen realidad aquello de que nadie se baña dos veces en el mismo río. Climax también planea añadir alguna opción *online*. Está confirmado que podrás guardar los circuitos que diseñes con el modo de edición y colgarlos en Internet y es más que probable que puedas competir con jugadores serbobosnios o iraquíes en una carrera furiosa en la que tú serás el orgullo de Occidente y ellos intentarán arrastrarte al interior de la madre de todas las batallas. Es una posibilidad. Muchachos de Climax, ¿a qué esperáis para hacerlo?



DETALLES

Editor: Sin confirmar
Desarrollador: Climax
Jugadores: Uno a cuatro
A la venta: Enero



El vuelo del albatros metálico.

> "El aspecto más innovador de *Stunt Driver* es su editor de circuitos."



La mujer de rosa contra el fontanero psicótico. Hagan apuestas.

"No hagas caso: *Dead or Alive 2* no se parece en NADA a *Soul Calibur*, pero sin embargo, ¡es igual de bueno!"

Dead Or Alive 2

DC-M IMPRESCINDIBLE

Mamporros, poderío pectoral, 128 bits y escenarios enormes. ¡Un cóctel explosivo!



Escenarios exóticos, bermudas de colores ácidos, zapatillas de bailarina...

DETALLES

Editor:	Acclaim
Desarrollador:	Tecmo
Precio:	8.990 pesetas
A la venta:	Julio
Jugadores:	De uno a dos
Extras:	Rumble pack

La primera parte de *Dead or Alive,* para PlayStation, no nos pareció nada del otro mundo. Sin embargo, el juego se editó en una época en que escaseaban los *beat'em up* que pudiesen compararse siquiera con *Tekken.* Si eso añadimos que los pechos de los personajes femeninos desafiaban las leyes de la gravedad, podemos entender por qué el título de Tecmo fue todo un éxito a pesar de sus evidentes limitaciones.

Merecido o no, el éxito de *Dead or Alive* no cayó en saco roto. Parece que Tecmo no se parece en nada a Capcom, que se las ha arreglado para rentabilizar sus títulos *Street Fighter* y *Resident Evil* hasta la saciedad, a veces sin cambiar ni un polígono (a excepción de nuestro *Code: Veronica,* gracias a los hados). En lugar de cruzarse de brazos y beber espumoso en una playa caribeña, Tecmo ha reinvertido todo el dinero en su nuevo trabajo, la continuación de *DoA,* que aparecerá tanto para PS2 como para Dreamcast. ¿Un más de lo mismo carente de calidad y sentido? Pues no, ni mucho menos. Más bien todo lo contrario. Hablamos del juego de lucha más purista y perfecto de todos los tiempos, si no contamos a su excelencia *Soul Calibur.*
En todo caso, no creas que no contamos

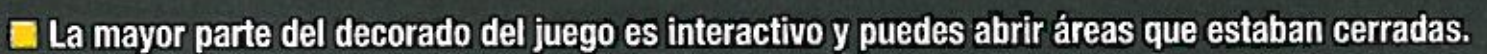


DOA 2: Un *Virtua Fighter* a la enésima potencia.

¿Acaso no te enseñaron en el cole que no se pega a las mujeres ni a los gafotas?.

a *Soul Calibur* porque sea muy superior a *DoA2*. En realidad, no lo es. Lo que ocurre es que ambos juegos son mundos aparte en cuanto a estilo y mecánica. Mientras *SC* es un arcade rápido y sencillo, muy intuitivo, con armas, en el que no cuesta demasiado pasarse todos los niveles de cabo a rabo; *DoA2* es un «simulador de lucha», mucho más realista, técnico, preciso, calibrado y perfeccionista. Nada de efectos de luz con los golpes, nada de armas, nada de combos que se hacen sin el menor esfuerzo... Nada de lo que siempre has visto en *Tekken* y *Soul Calibur*. *DoA2* es, por decirlo de algún modo, un *Virtua Fighter* elevado a la enésima potencia. Personajes tan detallados como los de *Soul Calibur*; escenarios *más grandes* y *más detallados* que los de *Soul Calibur*; una animación más realista, técnicas de lucha más depuradas y creíbles, un modo Tag como el de *Tekken Tag Tournament*, opción para cuatro jugadores simultáneos... *Dead or Alive 2* no se parece en NADA a *Soul Calibur*, pero sin embargo, ¡es igual de bueno! Sí, al principio cuesta un poco pillarle el tranquillo, porque su control no es tan sencillo e intuitivo como el de *Soul Calibur*, pero aprender es cuestión de un par de horas. Y es que *DoA2* tiene algo que lo hace diferente a todos los demás juegos de lucha conocidos: cualquier movimien-

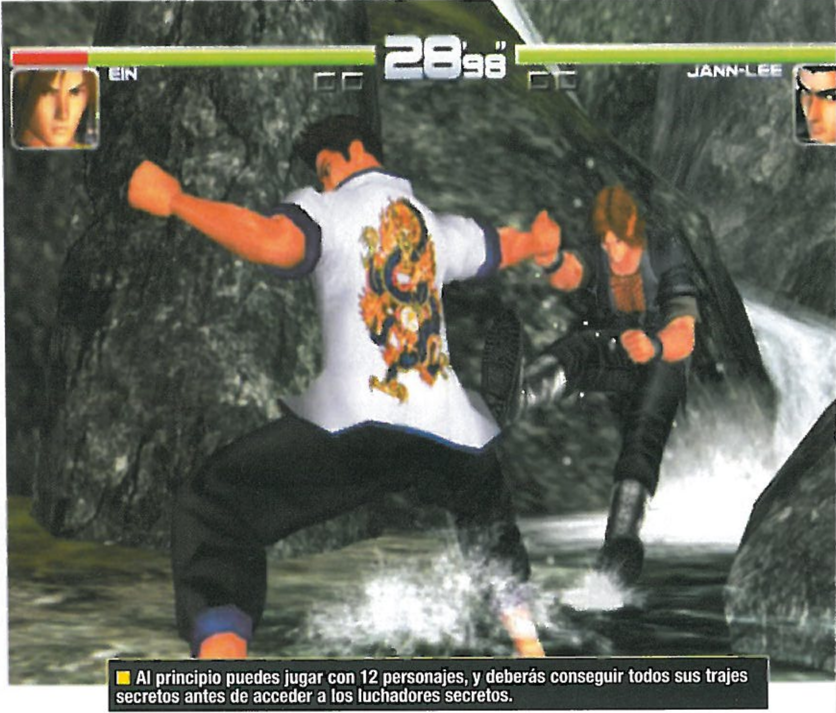




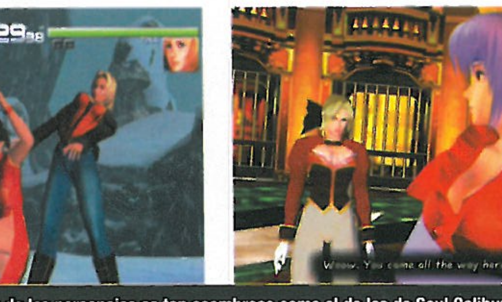
La mayor parte del decorado del juego es interactivo y puedes abrir áreas que estaban cerradas.



Ganar siempre es una sensación fantástica, pero nunca continuada...



Al principio puedes jugar con 12 personajes, y deberás conseguir todos sus trajes secretos antes de acceder a los luchadores secretos.



El nivel de detalle de los personajes es tan asombroso como el de los de Soul Calibur.



to puede ser un ataque para cualquier luchador. ¿Suena raro? Bien, a ver si conseguimos explicarlo un poco mejor... En los cuatro botones principales del mando se concentran todas las funciones posibles de los luchadores (combinadas con las direcciones, claro). Las funciones son cuatro: puñetazos, patadas, llaves y defensas. Hasta aquí, lo de siempre. La novedad es que el botón de defensa, que en todos los juegos sirve sólo para cubrirse, aquí también se utiliza para contratacar. Si el malo te lanza una patada a la cara y justo en ese momento te cubres, le pillarás de la pantorrilla y le harás una llave de las que quitan las ganas de gastar bromas. Y lo mismo con los puñetazos, claro. Con el botón A puedes convertir cualquier ataque de tu oponente en una llave; y del mismo modo, cualquiera de tus ataques puede darse la vuelta contra ti.

Olvida ya la vieja rutina rítmica de pegar-cubrirse-pegar. Eso, aquí, no sirve para nada. Si pegas, pueden agarrarte en plena acción y partirte todos los huesos; y si permaneces a la defensiva,

VAYA PINTAS

Damas y caballeros, tomen asiento, el desfile va a comenzar.

¿Qué sería un juego de lucha japonés sin trajecitos secretos para los personajes? Pues, más o menos, un juego de lucha occidental. Los trajes secretos son uno de los grandes alicientes de *DoA2*, especialmente el vestido de colegiala de Lei...

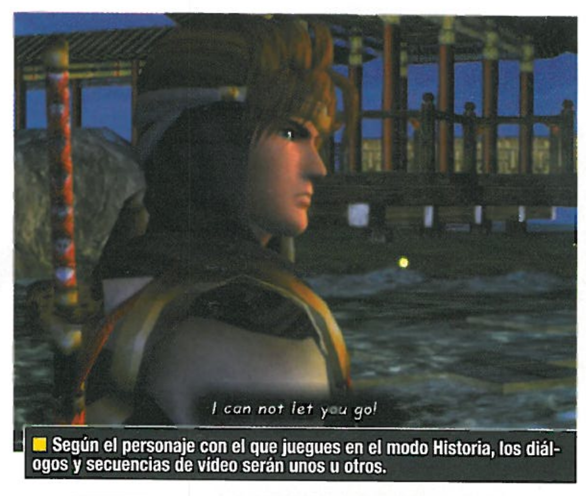
No estamos en Rio pero la verdad es que lo parece.

¿Laurence de Arabia?

¿Y esto que es?

Abuelo cebolleta

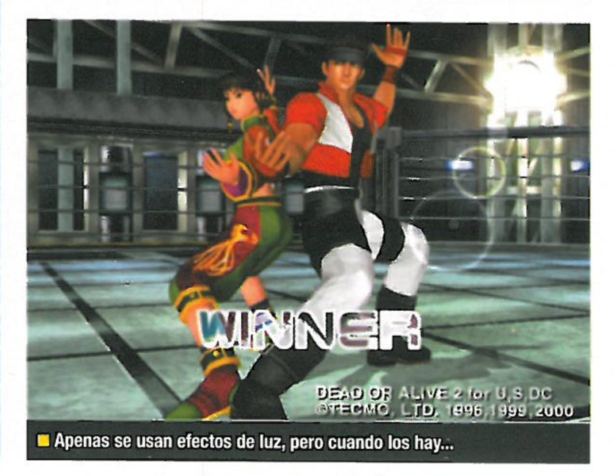
¿Princesa Leia?



Según el personaje con el que juegues en el modo Historia, los diálogos y secuencias de vídeo serán unos u otros.



Esta linda muchacha parece muy contenta con los resultados.



Apenas se usan efectos de luz, pero cuando los hay...

cubriéndote, pueden hacerte llaves. Hagas lo que hagas, defenderte o atacar, nunca sabes quién va a ser el perjudicado. ¡Es genial!
Puede que dicho así parezca algo complejo, o incluso aleatorio. «¿Que da igual lo que haga porque en cualquier caso puede ser malo para mí? ¿Entonces dónde está el juego?» En los reflejos, como en cualquier otro *beat 'em up*. Si te lanzan una parada y quieres convertirla en una llave contra el malo, deberás ser tremendamente exacto al pulsar A; y del mismo modo, si estás atizando puños sin parar al contrario, sabes que tarde o temprano tendrá una décima de segundo libre y te agarrará el brazo. Más o menos, como en las peleas de verdad. Nunca sabes lo que va a pasar, y no hay ninguna técnica segura, ningún truco que valga. En *DoA2*, o eres preciso y aprendes, o te muelen a palos.
Pero aparte de tan innovador sistema de juego, *Dead or Alive 2* cuenta con unos cuantos atractivos más. El más destacable de todos es el modo Tag Battle, en el que dos luchadores compiten contra otros dos. La combinación la eliges tú:

> «En *DOA 2* o eres preciso y aprendes o te muelen a palos»

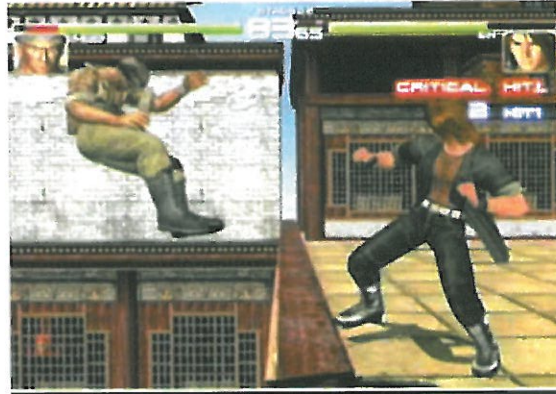
MAMPORROS ORIGINALES

¿Os dais cuenta de la cantidad de maneras que existen de golpear al enemigo?, ahora lo vereis.

Si bien en esto de las peleas parece que todo está inventado, con *DoA2* verás que no es así. Al parecer, a los desarrolladores de *beat 'em ups* se les habían pasado por alto un montón de golpes posibles en los juegos existidos hasta la fecha, ¡y todos están aquí! Llaves geniales y muy vistosas que no necesitan efectos de luz para resultar espectaculares; combos fantásticos y perfectamente verosímiles con una animación fabulosa... No te lo puedes perder.



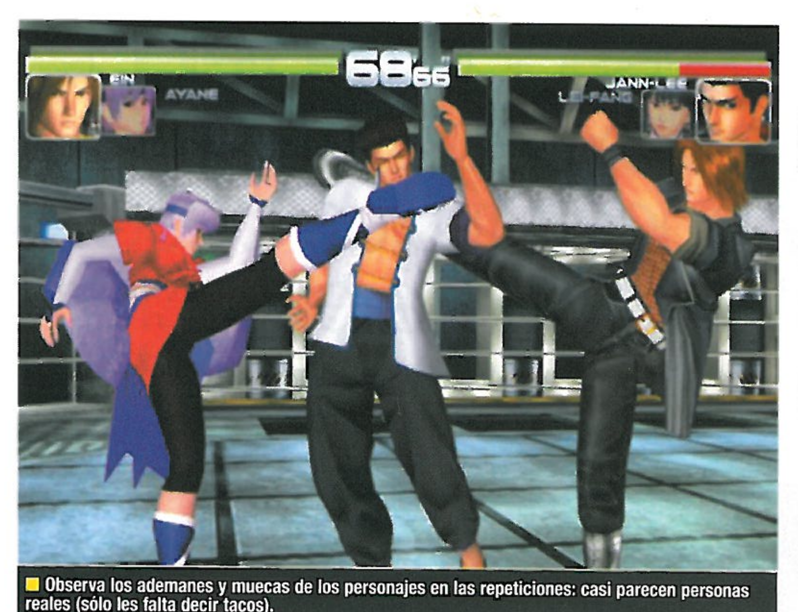
Esta linda muchacha, te lanza por el aire y te da varios botes antes de dejarte caer al suelo.



Si te tiran del piso, caerás al que hay más abajo, ¡pero la pelea continuará allí! Aquí, eso del ring out no es una excusa.



Todavía no te has levantado del suelo en el piso inferior, y ya tienes a tu adversario encima, otra vez dando la paliza.



Observa los ademanes y muecas de los personajes en las repeticiones: casi parecen personas reales (sólo les falta decir tacos).



Bass, con ese traje, parece Hulk Hogan.

Kasumi: Armas de mujer





Diversión arcade, rápida, sencilla y muy intuitiva

los cuatro humanos, cada uno con un mando; tú y otro controlado por la CPU contra otros dos controlados por la máquina; tú y la CPU contra un amigo y CPU; tú y un amigo contra dos malos de la CPU... ¡Como te dé la gana! Y del sistema de peleas Tag, mejor ni hablamos, porque no acabaríamos nunca: combos encadenados en los relevos, llaves conjuntas, posibilidad de salvar a tu amigo en el momento preciso... Una maravilla. Luego están los escenarios, todos con varios pisos. Si en uno estás, por ejemplo, en una explanada sobre la cima de una montaña, podrás atizar a tu adversario hasta lanzarlo por un acantilado y, una vez abajo, saltar tú para seguir atizándole abajo. Bestial.

El conjunto de todo esto es un juego sobresaliente. No tan sencillo de aprender como *Soul Calibur,* pero igual de divertido —incluso más, en el modo Tag—, bonito, original y variado. Además, tardarás más tiempo en cansarte de él, gracias a su mayor dificultad y enorme variedad de llaves secretas. Piensa que, si no compras *DoA2,* te perderás algo tan grande (aunque muy diferente) como *Soul Calibur*. Imperdonable. Además, piensa en lo mucho que te vas a reír de tus amigos cuando se compren la PS2 y vean que su *DoA2* tiene peores gráficos y funciona más despacio...

DC-M VEREDICTO

GRÁFICOS
Maravillosos. Y bastante mejores que los de la versión PS2.

JUGABILIDAD
No se nos ocurre ningún beat'em up más completo. Sólo echarás de menos las armas de Soul Calibur.

SONIDO
Atmosférico y de calidad.

MULTIJUGADOR
Espléndido modo Tag. Toda una garantía de diversión.

EN RESUMEN
Elegir entre DOA 2 y Soul Calibur depende más de preferencias personales que de criterios objetivos. Los dos son perfectos.

10
SOBRE DIEZ


El modo repetición permite elegir la mejor cámara

"La sensación de velocidad es extraordinaria. Muy pocos títulos pueden competir con la emoción que este proporciona"

V-Rally 2

El mejor arcade de Infogrames, por fin en Dreamcast. ¡Y menudo cambio!

DETALLES

Distribuidor:	Infogrames
Desarrollador:	Eden
Precio:	8.990 ptas.
A la venta:	Ya
Jugadores:	Uno a cuatro
Extras:	Rumble pack, Volante, VM

Puede que nuestra consola todavía esté en la primera infancia, pero ya tiene más éxitos y ha ofrecido más sorpresas de las que muchos esperaban. *V-Rally 2* es un buen ejemplo de juego sorpresa, que llega casi de puntillas y se gana de la noche al día nuestro cariño y nuestro respeto.

El primer *V-Rally* fue el debut de Infogrames en PlayStation. Gracias a él la compañía superó una época de estancamiento creativo y comercial y se hizo un hueco entre los grtandes de la producción y distribución de software. Sí, así de bueno era *V-Rally,* un arcade rápido donde los haya, con gráficos muy detallados en alta resolución, un control muy arcade y una enorme jugabilidad. ¡Se parecía más a *WipEout 2097* que a los demás juegos de coches de PlayStation!

Sin embargo, con el tiempo nuevos títulos comenzaron a hacerse notar, y llegó un momento en el que el realismo absoluto se impuso sobre la adictividad de los arcade. Después de consolidarse *Gran Turismo* y *Colin McRae Rally* como los ejemplos a seguir, la gente de Infogrames «cambió el chip» y desarrolló *V-Rally 2,* que sólo se parecía a su antecesor en el nombre. De arcade tenía más bien poco, ya que apostaba por una simulación más realista y una velocidad más moderada. Resultó ser un juego estupendo que obtuvo mucho éxito, pero quienes conocían la primera parte, nunca llegaron a soportar el cambio. Además, aunque *V-Rally 2* era bastante realista, no tenía nada que hacer comparado con *Colin McRae Rally,* la verdad...

Así pues, esperábamos que la conversión de aquella segunda parte para DC fuese justamente eso, una conversión pura y dura, con una simulación realista pero menos lograda que la de *Colin.* Craso error. También esperábamos que los gráficos fuesen más o menos simila-



Las carrateras nevadas de Suecia son una experiencia inolvidable

Es difícil pilotar con la perspectiva desde el interior de la cabina

res a los de la versión de PlayStation, simplemente con más cantidad de polígonos y mayor resolución en pantalla. Otro craso error. En fin, teníamos una serie de expectativas a la baja que, por suerte, se han quedado en crasos errores.

¿Qué es, entonces, *V-Rally 2*? Vaya, es fácil decir todo lo que no es, pero lo que es... Digamos, por decir algo, que es una mezcla de los dos *V-Rally* de

LA REALIDAD

Como un coche real, pero más seguro

No nos cansaremos de decirlo: la forma más segura y divertida de conducir, es en casa con tu Dreamcast. Puedes hacer el loco tanto como quieras y, si te la pegas, no pasa nada. Puede que el coche se estropee un poco, pero no le pasará nada que no se pueda solucionar con un Reset...



¿Qué importa un accidente así cuando estás en el sofá de casa?



Con esta cámara, sentirás que de verdad estás dentro del coche.



La idea, por supuesto, es avanzar sin accidentes.



Puedes usar hasta un total de 100 bloques para diseñar tus propios circuitos.

Creamos este extraño híbrido entre robot y alien y lo situamos en Australia con estupendos resultados.

Una vez elegida la forma del circuito, puedes añadirle obstáculos, pasos elevados y curvas adicionales.

¡MIS PROPIOS CIRCUITOS!

¿Te gustaría disponer de un número ilimitado de pistas?

Después de correr a todo trapo por un circuito con tu coche preferido, ¿qué puede ser lo más divertido que se puede hacer con una Dreamcast? Pues, para descansar, crear tu propio circuito. Abre el editor de pistas, echa un vistazo a los diferentes tipos de bloques que puedes usar, practica con el sistema de montículos, texturas, clima, etc., y prueba a dar una vuelta para ver cómo te ha quedado. Si no te gusta la curva final, donde te la pegas cuando llegas a 220 por hora, la cambias por otra curva más sencillita y ya está. Tras la curvas de reconocimiento, cuando estés seguro de que todo está a tu gusto, puedes grabar el circuito recién creado en la VM. Los únicos límites son tu imaginación y el espacio disponible en la memoria.



El siguiente paso es comprobar si el circuito diseñado nos convence o no.



Si crees que necesita algún cambio, grábalo en la unidad VM y vuelve al editor de circuitos.

El manejo estilo arcade te permite derrapar salvajemente en las curvas sin apenas pérdida de velocidad.

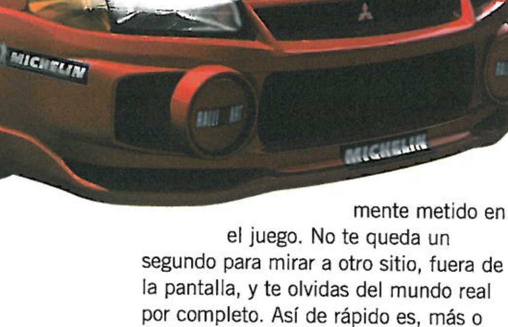


La carrera a cuatro permite maniobras suicidas. "No sirves ni para conducir un carrito de helados". "Bésame el culo".

PlayStation (tan distintos) y los gráficos de *Sega Rally 2*. Más o menos. La conducción del primer *V-Rally* con algunos toques de la del segundo; los mismos escenarios del *V-Rally 2* original, pero con trazados nuevos, nuevas texturas y muchísimos más polígonos; la calidad gráfica de *Sega Rally 2* pero con la velocidad de *WipEout 2097*; la adictividad del mejor de los arcades con la profundidad del mejor de los simuladores... Es una afortunada síntesis de los mejores aspectos de los dos *V-Rally* de PlayStation a la que, por suerte, se han sumado unas cuantas maravillas nuevas e inéditas.



El Escort XR 3i es el primero de los diez coches desbloqueables.



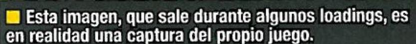
Lo primero en lo que te fijarás, antes incluso que en los gráficos, es en la velocidad a la que funciona el juego. En la mayor de las resoluciones, y jugando con el coche más modestito, ¡te destrozarás los ojos intentando parpadear lo menos posible! (aconsejamos no jugar con sueño, porque te partirás la crisma contra la mesa del salón de tanto acercarte a la pantalla). El mundo se mueve tan rápido bajo las ruedas de tu coche, que tienes la sensación de estar completamente metido en el juego. No te queda un segundo para mirar a otro sitio, fuera de la pantalla, y te olvidas del mundo real por completo. Así de rápido es, más o menos, el coche más lento de *V-Rally 2*. Te aseguramos que, después de dos niveles, tendrás que parar un minuto para descansar la vista.

Lo bueno, además, es que esta velocidad se mantiene en todas las condiciones. El flujo de cuadros por segundo es enorme, y *nunca* se echan en falta *frames* (ni siquiera cuando hay cuatro coches en pantalla, donde los gráficos parecían fallar en la beta del juego que vimos hace algún tiempo). Por más rápido que vayas y por muchos elementos que haya en pantalla, el juego sigue funcionando igual de rápido y con la misma calidad de detalle. Es algo impresionante. Sólo el modo para cuatro jugadores simultáneos mediante pantalla partida pierde algo de velocidad y detalle, pero la diferencia es mínima. Después de la velocidad, cuando pares a descansar la vista activando la opción de Pausa, podrás fijarte bien en los gráficos. Sencillamente superlativos. Quizás, avanzando despacio con la primera marcha o parando el coche, algunas áreas y coches te den la sensación de estar como «estirados», e incluso puede que las texturas te parezcan menos perfectas de lo que son; pero debes tener en cuenta que el juego no está hecho para que lo veas despacio, sino rápido (¡a todo trapo!). Y rápido, es lo más detallado y creíble que encontrarás en mucho tiempo.

Los coches y escenarios son, básicamente, los mismos que en el *V-Rally 2* de PlayStation, aunque con algunas

> "Como simulador estilo arcade *V-Rally* 2 no tiene precio."




Esta imagen, que sale durante algunos loadings, es en realidad una captura del propio juego.


Monte Carlo es el rally que más se parece a su homólogo en PlayStation.


Las diferentes horas del día y condiciones climatológicas cambian por completo la carrera.



exclusivas para DC en el menú de coches secretos (no nos preguntes qué coches secretos tenemos nosotros y PSX no, porque no sabemos cuáles son los de PSX, pero en todo caso hay *muchos* coches secretos en nuestra versión). Indonesia, Grecia, España, Francia... Todos los escenarios que ya te suenan del juego de la consola gris de Sony, pero con un aspecto que no te creerás hasta verlo en movimiento. Incluso los elementos interactivos —las nubes de polvo y nieve, la arena, las marcas de los neumáticos en el suelo, etc.— son increíblemente realistas (y no, estos efectos tampoco hacen que se pierdan cuadros, como suele suceder).

Las cámaras funcionan de maravilla, y ofrecen una visibilidad estupenda. Nuestra preferida, aunque sea la más difícil para jugar, es la que te permite ver parte del interior del coche: el volante, el salpicadero, las manos, la palanca de cambio junto al volante... Todo súper detallado, creíble. El sonido del motor también es diferente según juegues viendo el coche desde fuera o desde dentro claro; y de la misma forma, el volumen de los sonidos ambientales y de los motores de los demás coches, varía.

Los modos de juego sí son los mismos que en PlayStation, si bien en nuestro *V-Rally 2* se ha modificado todo el sistema de menús al completo. El editor de circuitos, que te permite crear recorridos prácticamente infinitos para no cansarte del juego jamás, ahora también es más fácil y rápido de utilizar. Además, los tiempos de carga son mínimos en todos los casos.


Suavidad y velocidad hasta límites insospechados.



Nada como un buen replay para darse cuenta de lo torpe que es uno jugando.

Incluso el menú de selección de vehículos, tan incómodo en la versión de PSX por las esperas mientras la consola cargaba uno y otro coche, se han reducido a unas décimas de segundo en DC.

La conducción es medianamente realista, aunque mucho menos que la de otros simuladores propiamente dichos (como *Colin McRae, Rally Masters* o *Rally Championship*). Usarás el freno de mano de la forma tradicional, y el freno de servicio, y los contravolantes... Pero las reacciones del coche, en todos los casos, son más rápidas, dinámicas y cómodas que en cualquier simulador puro. Así, Infogrames consigue conjugar la velocidad y jugabilidad de su primer *V-Rally* de PlayStation, con el realismo del control de su segunda parte, consiguiendo una combinación poco menos que explosiva.

Con todo, la tremebunda velocidad a la que corren todos los coches y la excesiva agresividad de los adversarios controlados por la CPU, hacen casi imposible percatarse de, por ejemplo, las diferencias entre la conducción de un coche y otro. Sí, notarás que uno derrapa más que otro por tener más peso, etc.; pero aun así, cuando todo funciona a semejante velocidad, es casi imposible percatarse de las diferencias más nimias. Lo estrecho de los circuitos también será un problema para los fans más acérrimos de *Sega Rally 2,* que encontrarán aquí ciertos problemas para improvisar soluciones de última hora. En nuestro *V-Rally 2,* o giras a tiempo, o te la pegas. Los frenos, las pérdidas de adherencia al soltar el acelerador y demás, sirven para hacer más cómodas las maniobras. Pero en todo caso, esas comodidades o incomodidades están en función del volante y de tus reflejos. Si giras tarde, te la pegas, y no hay forma de solucionarlo, todo lo contrario a *Sega Rally 2,* que te permitía tomar la misma curva de varias maneras distintas sin chocarte con nada.

¿Que no es tan realista como los mejores simuladores de la actualidad? Pues no, no lo es, cierto. ¿Y que encima no ofrece la capacidad de improvisar de *SR2*? Pues no, tampoco.

Pero da igual: sólo por su velocidad, sus gráficos, su adictividad, su variedad de modos de juego, su modo para dos o cuatro jugadores, y su editor de circuitos podemos decir que *V-Rally 2* es una auténtica joya. Una joya que, por otro lado, tardarás años en desgastar. ■

DC-M VEREDICTO

GRÁFICOS
Circuitos con mucha atmósfera y coches muy detallados que se mueven a unos respetables 30 frames.

JUGABILIDAD
Rápido y furioso, con un montón de modos a elegir.

SONIDO
Mejor será que prescindas de su machacona banda sonora.

MULTIJUGADOR
Consigue un televisor grande y disfruta de su impresionante partida a cuatro.

EN RESUMEN
Uno de los mejores juegos de carreras de la Dreamcast. Sin discusión.



SOBRE DIEZ


El objetivo del juego: Rescatar a estos pobres animalejos.

«No tan descarnado como *Shadowman* o *Soul Reaver*, pero apostamos que es el mejor juego de aventuras para la Dreamcast»

Fur Fighters

DC-M ESENCIAL

Pistolones enormes, cachorros, guerreros peludos y gatos malvados. Bienvenido a este disparatado mundo. Prepárate para una aventura trepidante a lo Rare.



Tweak, el dragoncito, es el primero a quien le toca enfrentarse con un jefe, nada más y nada menos que su propia madre, Gwyneth, mutada genéticamente. Si la vence volverá a su estado normal.

Lo que tienes en tus manos es una revista sobre la Dreamcast y si ahora nos pusiéramos a alabar al archienemigo de Sega, Nintendo, creerías que nos hemos vuelto locos. Pero no. En un acto desinteresado y sin precedentes, pero no exento de algún atisbo de demencia de no sé qué tipo, estamos a punto de hacerlo (por favor, sigue leyendo, podemos explicarlo). Cuando Nintendo lanza un buen juego (cosa que, de vez en cuando, pasa) y le sale bien (aceptémoslo; eso también pasa) los resultados pueden ser muy especiales. Dejando aparte al legendario Shigeru Miyamoto, el padre de *Mario* y de *Zelda*, los grandes representantes de la divinidad Nintendo son los desarrolladores británicos Rare, responsables de clásicos como *GoldenEye* y *Donkey Kong Country*.

La explicación a esta especie de acto suicida es sencilla: *Fur Fighters* es, básicamente, un juego «a lo Rare para» Dreamcast, lo cual es algo muy positivo, sin duda. Imagínate la violencia tan representativa de *GoldenEye* y las plataformas y los puzzles tan monos de *Banjo-Kazooie* y ya tienes una idea aproximada de cómo es este juego. Así, por encima, *Fur Fighters* puede no parecer gran cosa, pero si te lo miras bien de cerca verás como una garra peluda empuña un pistolón enorme y apunta

DETALLES

Editor:	Acclaim
Desarrollador:	Bizarre Creations
Precio:	8.990 pesetas
A la venta:	Julio
Jugadores:	De uno a cuatro
Extras:	60 MHZ



Empiezas con la pistola, pero a medida que te vas cargando a los malos, puedes recoger sus armas.

Aquí no hay ni sangre ni tripas. No, no, en su lugar encontrarás relleno de peluche.

Los puntos de teletransporte permiten cambiar de personaje.

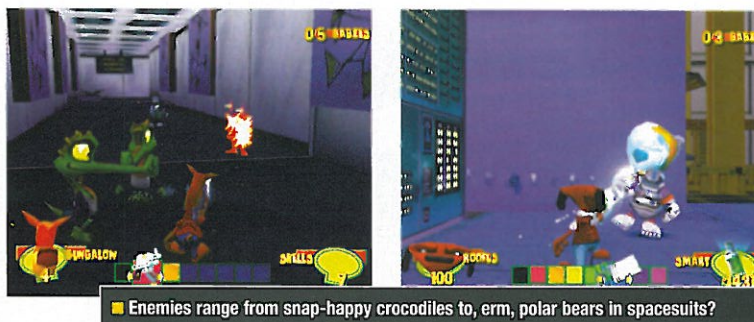
El general Viggo, la mente perversa, la pesadilla de los Fur Fighters.

directamente a tu cara, amenazándote con una dosis de acción *shoot'em up* que haría palidecer al mismísimo James Bond.

El motivo para tanta masacre peluchil y tanto disparate en plataformas es un argumento que podría emplearse para la próxima película de 007 (si los guionistas estuvieran puestos hasta las cejas de sustancias psicotrópicas y obsesionados con los animalitos, claro está). El malvado General Viggo, todo un cerebro criminal (un gran gato blanco al que le gusta sentarse y acariciar a su mascota, un hombrecillo calvo... –vale ya, ¿no?) ha secuestrado a todos los bebés Fur Fighters y los ha escondido en seis mundos diferentes. Pero su retorcida mente no se conforma con esto, así que también se ha dedicado a mutar a los progenitores/hermanitos de nuestros héroes en gigantescos



La mayor parte del decorado del juego es interactivo y puedes abrir áreas que estaban cerradas.


Enemies range from snap-happy crocodiles to, erm, polar bears in spacesuits?



El cohete termodirigido es una de las mejores armas del juego. Seguro que arracará más de una carcajada cuando tu enemigo salga pitando, perseguido por un cohete.



Cada uno de los *Fur Fighters* tiene un jefe rival que es pariente suyo.

jefes de final de nivel a los que hay que derrotar para que vuelvan a su estado normal.
Lo que Viggo quiere es mantener a los Fur Fighters ocupados mientras él prepara su última tentativa para dominar el mundo. Los Fur Fighters tienen que recorrer los seis mundos, rescatar a los bebés y devolver a sus ahora monstruosos parientes la forma originaria antes de plantarle cara a Viggo en el enfrentamiento final y desbaratarle todos esos planes megalomaníacos de una vez por todas.
El juego comienza en el pueblo de los Fur Fighters, que funciona como un nivel tutorial para que te vayas familiarizando con el sistema de control y para que asimiles lo que es jugar con seis personajes diferentes. Los bebés secuestrados han sido educados con esmero y no se irán con el primer bicho peludo que pase y les ofrezca un caramelito, con lo que deben ser rescatados por su propio padre/madre.
Esta característica exclusiva del juego implica que debes jugar con los seis Fur Fighters, cada uno con sus habilidades únicas e intransferibles (ver "Con pelos y señales"). En el nivel de entrenamiento, el general Bristol (una vieja morsa cascarrabias), mentor y consejero espiritual de los Fur Fighters, te irá guiando para que aprendas las habilidades de cada personaje y te introducirá en los misterios del teletransporte, algo esencial en el juego. El teletransportador te permite cambiar durante un nivel entre un personaje y otro cuando sea necesario: por ejemplo, si encuentras una corriente de agua, por allí cerca debe haber un punto desde donde puedes teletransportar a Rico el Pingüino, el único que puede bucear.
El general Bristol te explicará que debes recoger los *tokens* que hay esparcidos por todo el juego para darle energía al teletransportador y poder acceder a nuevas áreas. Una vez has asimilado todas estas explicaciones, ya puedes empezar en serio con el juego.
Como ocurre en los juegos de Rare, con los que tanto tiene en común éste, cada detalle de *Fur Fighters* ha sido desarrollado con todo el cuidado y el cariño del mundo. La estética en plan dibujos animados lejos de resultar cursi y boba, te seduce al instante y te traerá a la memoria aquellos dibujos animados, un poco más durillos de efectos especiales llamativos. Es imposible reprimir una sonrisa con la imagen de un oso que ruge con toda su fiereza y que cuando ve que llevas una escopeta se va por

> "Hasta el menor detalle ha sido desarrollado con todo el cuidado y el cariño del mundo"

CON PELOS Y SEÑALES

Damas y caballeros, permítannos presentarles a los Fur Fighters

Esta vez se trata de un asunto personal. El repugnante General Viggo ha secuestrado a sus pequeños y lo va a pagar con sus bigotes. Aquí tienes a la media docena de forajidos que con sus habilidades y su artillería pesada van a darle una lección a ese maldito gato. Se va a enterar.



NOMBRE: Roofus **ESPECIE:** Perro **ORIGEN:** Escocia
Habilidad: El líder de los Fur Fighters es un perro escocés más duro que el acero, capaz de escarbar en la tierra para llegar a nuevas áreas.



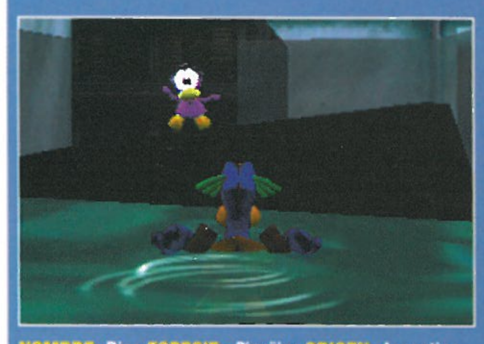
NOMBRE: Juliette **ESPECIE:** Gato **ORIGEN:** Francia
Habilidad: La gatita es ágil y rápida y además, trepa fácilmente por todos los sitios, con lo que llega a lugares que son inalcanzables para los demás personajes.



NOMBRE: Bungalow **ESPECIE:** Canguro **ORIGEN:** Australia
Habilidad: Puede que sea un poquito corto, pero sus saltos no los iguala ningún otro Fur Fighter.



NOMBRE: Tweek **ESPECIE:** Dragón **ORIGEN:** País de Gales **Habilidad:** El dragoncito sólo tiene un año y todavía no ha aprendido a volar, pero es capaz de planear en las plataformas más elevadas.



NOMBRE: Rico **ESPECIE:** Pingüino **ORIGEN:** Argentina
Habilidad: Fuera del agua es un poco patoso, pero en su hábitat natural Rico nada como un campeón.



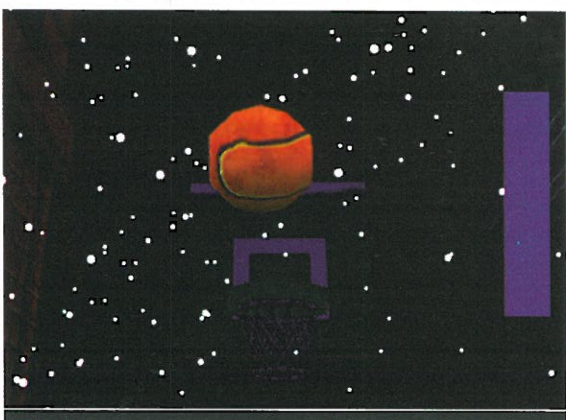
NOMBRE: Chang **ESPECIE:** Zorro **ORIGEN:** Hong Kong
Habilidad: Este estratega militar utiliza su astucia natural y su reducida estatura para dar con los huecos ocultos.



Cada nivel tiene, como mínimo, un juego bonus. Aquí Roofus debe copiar los disparatados movimientos de su profesor de baile.



En este juego tienes que conseguir que el avión aterrice y salvar al bebé de a bordo.



Consigue tres canastas para ganar una moneda (te será muy útil más adelante).

patas o con la del pavo real aparentemente indefenso que, de repente, saca de nadie sabe donde un lanzacohetes que es el doble de grande que él. Disparar a los malos desde cerca les propulsa hacia atrás mientras ponen cara de circunstancias, y si les das de lleno verás como se contorsionan en el aire como los malos que salían en *El equipo A*. Para tener contentos a los guardianes de la moral y el buen gusto, cuando disparas a un enemigo lo que salta por los aires, en lugar de tripas y sangre, es relleno de peluche, una especie de pelusilla. De esta manera, durante una emboscada la pantalla acaba llenándose de pelusa mientras tú vas machacando malos por todas partes. El sonido es impresionante. Cada Fur Fighter tiene su propia melodía característica. Desde gaitas para Roofus, el perro escocés, hasta una cancioncilla parecida al himno de Australia cuando el canguro Bungalow, australiano, sale en pantalla. Los personajes no hablan inglés, sino más bien chapurrean una jerga de sonidos animales (con subtítulos en pantalla) que nos hace pensar en aquel gran danés miedica, Scooby Doo. Hasta los detalles que parecen más nimios, como la musiquilla cursi del ascensor, están perfectamente integrados y ayudan a crear atmósfera. Todo esto transmite la sensación de que los desarrolladores han pensado hasta en lo más mínimo. El sistema de control funciona de maravilla y resultará inmediatamente familiar a cualquiera que haya jugado a *Turok* o *GoldenEye* en la N64. Los cuatro botones de acción mueven a tu personaje en la dirección relevante (Y= adelante, X= izquierda, etc...), el *stick* analógico te permite echar un vistazo a lo que hay a tu alrededor, el gatillo de la derecha es para disparar y el de la izquierda, para saltar. Enseguida se vuelve intuitivo y en un abrir y cerrar de ojos estarás soltando tiros por ahí, des-



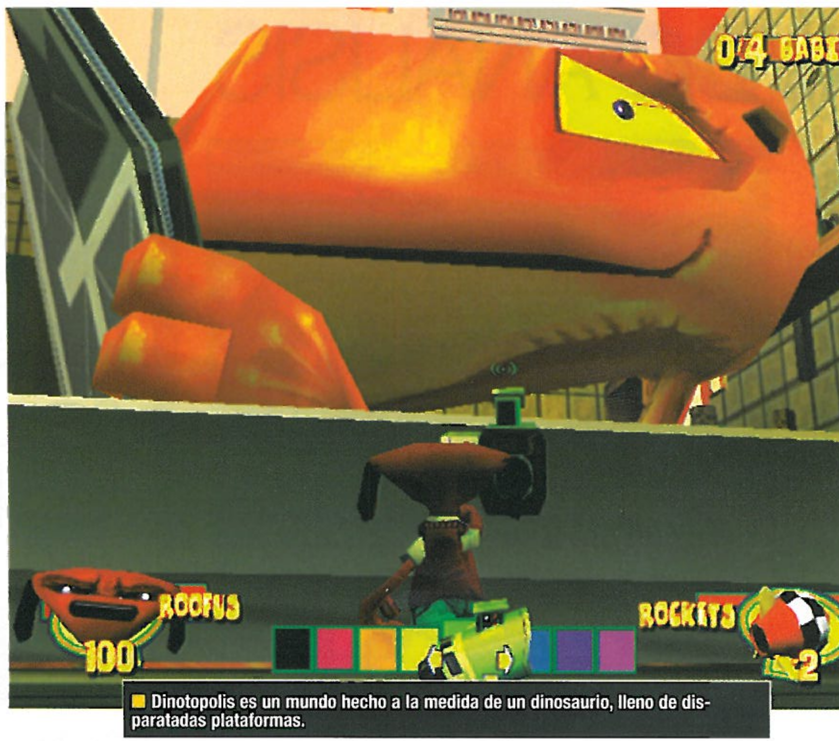
A CUATRO PATAS ... ESTO, MANOS.

Acción *deathmatch* en Fur Fighters con pelusilla incluida

El multijugador del excelente *Fur Fighters*, Fluffmatch, viene a ser la guinda del pastel. Con este modo, cuatro de vosotros podéis hacer de las vuestras al más puro estilo *deathmatch*. Las batallas se desarrollan en seis arenas repartidas por los seis mundos distintos y si quieres, puedes marcar un tiempo límite y elegir el número de víctimas necesario para ganar. Verás que hay un montón de armas y reforzadores de energía esparcidos por la zona y antes de empezar a machacar al personal, hay que recoger todos los que se pueda. Cada personaje tiene a su disposición unos cuantos ítems que te permiten cambiar tu Fur Fighter por otro distinto. La opción Fluffmatch es un pequeño gran juego bonus, pero la falta de visión en primera persona es un inconveniente, ya que con cuatro Fur Fighters correteando por ahí en visión de tercera persona, la cosa resulta un poco confusa, porque no ves muy bien lo que estás haciendo.



¡Está detrás de ti! Los malos del juego son bastante astutos y a veces te atacan por detrás en grupo o te disparan a saco. Pero si se han quedado sin armas, no tienen ningún problema en salir por patas.

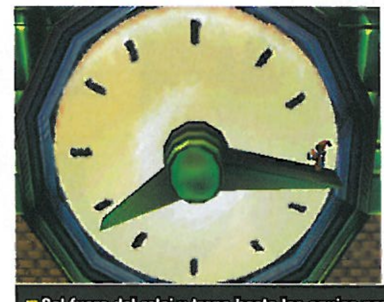


Dinotopolis es un mundo hecho a la medida de un dinosaurio, lleno de disparatadas plataformas.





Un ejemplo del ingenio dedicado a los puzzles del juego. No puedes acceder al ascensor hasta las





Sal fuera del reloj y trepa hasta las agujas para cambiar la hora y enredar al guarda.

pachando a todos los malos... date cinco minutos y verás. Las armas varían desde la pistola básica (que puede mejorar hasta convertirse en una ametralladora) hasta una escopeta, pasando por un láser, granadas y una bomba inteligente que es letal de necesidad y con la que puedes cargarte a un montón de enemigos a la vez.
Vamos, que es un juego enorme, que ofrece más de 20 horas de diversión y que a pesar de ese aspecto tan tierno, tendrás que ser más duro que Clint Eastwood para llegar hasta el final. Tienes seis mundos, con cuatro niveles cada uno, muchos juegos bonus y un jefe con el que enfrentarte. Las áreas son muy variadas y además incluyen localizaciones como New Quack City, una bulliciosa metrópolis llena de rascacielos y callejones miserables por los que pululan los secuaces peludos de Viggo, el antiguo mundo de Antat Tatamat, con sepulcros que profanar y monstruos del vudú a los que enfrentarse, y la zona espacial de Cape Canardo, por donde flotan naves al estilo de la de 2001. Pero nuestra área favorita es Dinotopolis, la que tiene una descomunal casa de dinosaurio en la que te sentirás como un Pulgarcito peludo que intenta escalar los muebles de la casa como si fueran el Everest o el Aconcagua. El sistema de juego combina elementos del *shoot'em up* con los de las plataformas y los puzzles, y lo logra en su justa medida, lo que garantiza que la aventura nunca se vuelve repetitiva. En un momento puedes estar metido en medio de un tiroteo con perros, osos y cocodrilos armados hasta los dientes y atacando desde todas las direcciones y al minuto siguiente estar intentando trepar por una resbaladiza bañera mientras un dinosaurio se relaja leyendo el periódico en su baño diario, para luego tener que vértelas con un puzzle que debes resolver y así poder acceder a un juego bonus de billar en una mesa de la medida del dinosaurio.
En la mayoría de los casos en los que un desarrollador trabaja como si de un puzzle se tratara, a partir de montones de piezas complicadas, siempre le acaba faltando un pedacito, con lo que el juego acaba siendo un fracaso. Con *Fur Fighters*, los de Bizarre Creations han unido sabiamente todas las piezas y el resultado es un juego de una variedad brillante que entretiene, sorprende y te pone los pelos (o el pelaje) de punta mientras te preguntas qué será lo que te espera en la próxima esquina. Pasarás la mayor parte de la aventura disparando a los malos, pero para abrirte camino a través de lo que te rodea vas a necesitar los saltos y la habilidad trepadora que encuentras en el plataformas más genuino, mientras que rescatar a los bebés requiere buena mano para resolver puzzles. Consigue tener un poco de todo y además, con toda la calidad. ■

“Toda una inversión: el mejor juego de aventuras de la Dreamcast”

DC-M VEREDICTO

GRÁFICOS
Glorioso mundo de dibujos animados con entornos muy ingeniosos.

JUGABILIDAD
Una espléndida combinación de disparos, plataformas y puzzles.

SONIDO
Da la impresión de que estás ante un dibujo animado interactivo.

MULTIJUGADOR
Uno de los puntos fuertes del juego.

EN RESUMEN
Un videojuego con el que disfrutar, toda una experiencia y un clásico instantáneo de la Dreamcast.




Los porteros son muy buenos en el uno contra uno.

"La falta de velocidad del original ha sido resuelta. Ahora *SWWS* es un juego de fútbol rápido, realista y fluido"

Sega Worldwide Soccer: Euro 2000 Edition

DC-M LA APUESTA

Para que veas que el fútbol de verdad también puede jugarse con las manos.

DETALLES

Editor: Sega
Desarrollador: Silicon Dreams
Precio: 8.990 ptas.
A la venta: Ya
Jugadores: Uno a cuatro
Extras: 60Hz

Una secuela tan pronto? La verdad es que acabábamos de desempaquetar el anterior, pero los desarrolladores de Silicon Dreams no estaban del todo contentos con el título, y por ello siguieron trabajando para ofrecer una edición especial de *SWWS 2000*. Gracias a la divina Eurocopa de naciones, este verano tendremos fútbol de muchos quilates. Y no sólo en la tele, también en nuestra consola.

Los que ya tienen el *SWWS* que se editó hace unos meses pueden pensar que no necesitan esta actualización primavera-verano. Craso error. Porque esta *Euro Edition* no sólo incluye retoques gráficos, sino que resuelve el problema de la velocidad que lastraba el primer título.



Podrás hacer voleas como ésta con el botón de disparo.

SWWS no parece, a primera vista, todo lo que es en realidad. Durante los primeros partidos, cuando ves que estás jugando siempre bajo condiciones climáticas parecidas y no puedes identificar a los jugadores reales, piensas que se trata de otro juego de deportes en donde sólo necesitas pulsar botones como un loco para que la pelota acabe en la red. Sin embargo, para este momento ya empiezas a combinar el control analógico con los botones correctos y ves cómo tus pases ganan preci-



¿Y ahora qué? ¿Driblas o tiras a puerta?

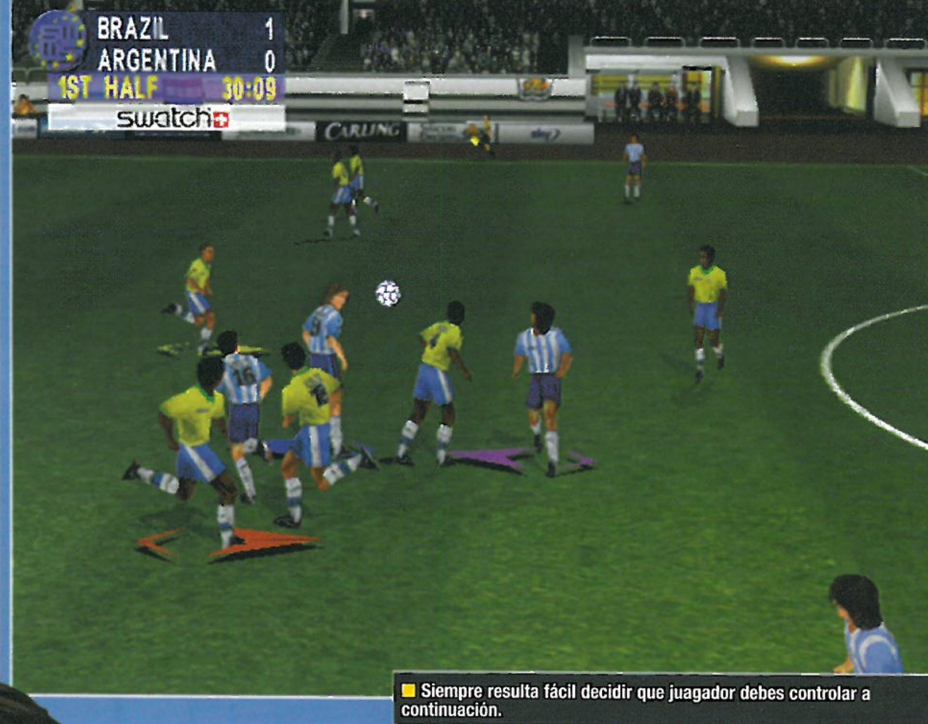
Andy Cole no puede con Julio César.

Y el veterano Desailly sufre lo suyo con la velocidad

ENTRENAMIENTO Y CONCENTRACIÓN

El fútbol es un deporte mental. Ahora entenderás el porqué de las concentraciones antes de los partidos.

Muchas de las situaciones del fútbol real tendrán nuevo sentido para ti a medida que entres en el ritmo de *SWWS*. Ganar un partido en el que la precisión de los pases lo es todo implica mucho entrenamiento, conocimiento del rival, posición en la cancha y concentración. De ahora en adelante, cuando oigas los comentarios de la prensa deportiva encontrarás claves para jugar mejor.



Siempre resulta fácil decidir que juagador debes controlar a continuación.

sión; empiezas a usar la cabeza para hacer centros, el pecho para recibir la pelota, el botón azul para voleas y el amarillo para tiros altos. De pronto recuerdas aquellos partidos televisados de tu infancia en que tu equipo no daba una a derechas y tú no dejabas de gritar "¡Chuta!" o "¡Pasa!". Sólo que esta vez la frustración se convierte en felicidad porque los jugadores te obedecen.

Si el fútbol es emocionante, un simulador de fútbol también tiene que serlo. Pero no de cualquier manera. Un simulador estilo arcade puede entretenerte durante tres cuartos de hora, pero seguro que no tardas en echar de menos algo de variedad, riqueza táctica, juego colectivo... Es decir, lo que esperas de un simulador es que te permita jugar a fútbol de verdad y no simplemente que sea un juego divertido.

Y eso es *SWWS EE*. Aunque esta actualización es un poco más veloz que la primera entrega del título, la velocidad sigue ajustándose a la real, precisamente para que tengas la oportunidad de realizar tus propias estrategias, para que sientas que todo un equipo te pertenece y lo puedas guiar jugada a jugada hacia el triunfo. Ante todo, hay que dejar claro que el aumento de velocidad no ha implicado un cambio del concepto de juego.

Si te parece que sigue siendo lento es porque estás limitando tus opciones de juego a correr y chutar de arriba abajo. Pero *SWWS* es un simulador generoso, y el fútbol no se juega bien si no tienes en cuenta la posición inicial, defensiva u ofensiva, la alineación, los líberos y la estrategia del equipo contrario. Con todo esto en mente, tienes que pensar luego si tus pases deben ser largos y altos, o cruzados, o cortos y continuos; debes pensar de qué modo puedes recuperar una pelota cuando el contrario esté avanzando. Hasta debes saber qué puede pasar cuando tengas la pelota en el centro del campo y tomes alguna decisión. El tiem-



■ Fútbol británico: cada córner es medio gol.



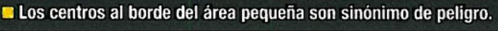
■ Sólo los disparos de falta permiten este ángulo de cámara.











■ Los centros al borde del área pequeña son sinónimo de peligro.

■ Brasil marca de penalty y España sentencia gracias a la zurda de Fran.



■ El sistema de sobretoque permite goles de gran espectacularidad.

po que necesitas para hacer todo esto nunca será suficiente, así que no digas que *SWWS* es lento, porque es como decir que el fútbol es lento. Y lo que pasa es que es complejo. A medida que avances en el dominio de la dirección de los pases, y te des cuenta de todo el control que hay en tus manos, vas a querer hacerlo todo, ser el director técnico y cada jugador al mismo tiempo, y te va a faltar tiempo.

Cuando has logrado adecuarte al modo de juego te invade un deseo creciente de recrear cualquier tipo de partido, de jugar en cualquier clima o a cualquier hora del día, en casa o fuera con la hinchada correspondiente, con un arbitraje realista o "configurable". Es entonces cuando descubres que *SWWS*, a pesar de ser muy completo, tiene sus límites. Simplemente, no puedes hacerlo todo. Es lo que pasa cuando un juego es lo suficientemente convincente: que terminamos comparándolo con la realidad que simula y, aunque sea injusto, acabamos encontrándole algún defecto. Pero la verdad es que poco importa que los goles se celebren de forma un poco repetitiva o que los cambios climáticos apenas se noten. Son cosas de las que ni siquiera te acuerdas cuando estás buscando la forma de abrir un poco el juego por las bandas contra un equipo fuerte, sólido y bien plantado en la cancha.

> "La velocidad sigue siendo lo bastante realista como para dar al juego profundidad táctica."

USA LA IMAGINACIÓN

Ni la calva de Zidane, ni los dientes de Ronaldo, ni el peinado militar de Luis Enrique, ...

A pesar de las apariencias, la nueva edición tampoco tiene licencias oficiales. Por eso te encontrarás con campeonatos de nombres extraños, aunque cualquiera se da cuenta tras el primer vistazo de que la organización de esos campeonatos es la misma de las grandes copas europeas, mundiales, de clubes, nacionales, etc. Tampoco hay permiso para aprovechar las caras reales, ni siquiera los nombres, pero los desarrolladores han incluido detalles como los cortes de pelo reales. ¿Suficiente?



Coles a punto de romperle la cintura a Ivan Campo.



Taconazo de Raúl y desmarque de Morientes. España promete.



Si ganas la Eurocopa puedes desbloquear estadios como el Camp Nou, Wembley y San Siro.



Intento de vaselina de un Mendieta en estado de gracia.

“Es el mismo gran simulador, realista y exigente, pero con una oferta de jugabilidad más intensa.”

Tampoco importa mucho que SWWS no aspire a la perfección gráfica. Sus gráficos son buenísimos, pero no son los mejores. Le falta algo de brillo y algunos de los detalles que acercaban a *Virtua Striker* y *NBA 2K* al nirvana visual. El detalle gráfico no alcanza a llegar hasta las caras de los jugadores, pero al no tener la licencia que permitiera usar los rostros reales es fácil pensar que los desarrolladores no han puesto mucho empeño en este aspecto. Aún está mejor la realización del estadio, con banderas ondeantes y un público tridimensional y lleno de vida que le da a cada juego su genuino sabor a domingo por la tarde. Una cosa compensa la otra: no puedes escoger los estadios, pero la forma en que se burlan de ti los jugadores del equipo contrario después de meterte un gol hace que te hierva la sangre.

En resumen, *SWWS EE* es el mejor simulador de fútbol de Dreamcast. Silicon Dreams ha hecho los deberes. Tenían un estupendo material entre manos pero se habían quedado con la impresión de haberlo desaprovechado por una serie de problemas técnicos no demasiado difíciles de resolver. Esta vez han escuchado las opiniones de los que jugaron al original y han conseguido mejorar aspectos esenciales. El resultado es el mismo gran simulador, realista y exigente, pero con una mecánica de juego más intensa, más rápida, y con un aumento en la definición gráfica. Y además, ambientado en la Eurocopa y con una muy amplia oferta de modos de juego. Vamos, como ver fútbol del mejor en la tele, pero, además, contigo dentro.
Si eres de los que valoran un juego de fútbol por el número de licencias oficiales por metro cuadrado que incluye, *SWWS Euro Edition* va a decepcionarte. Pero si lo tuyo es la diversión sin complejos, este es el juego que va ha hacerte compañía por lo menos hasta que editen en formato Dreamcast *ISS Evolution.* ■

DC-M VEREDICTO

GRÁFICOS
Los jugadores no están a la altura de los de *Virtua Striker*, pero los jugadores sí.

JUGABILIDAD
El incremento de la velocidad de juego marca la diferencia. Rápido y fluido.

SONIDO
Bastante atmosférico y con buenos comentarios.

MULTIJUGADOR
Muy bueno en la partida doble y aún mejor en el modo para cuatro jugadores.

EN RESUMEN
El mejor juego de fútbol que ofrece la Dreamcast.



8
SOBRE DIEZ


Ahora resulta que tienes que cargarte a un de fan de Elvis.

"En los ojos del héroe se insinúa un brillo maligno mientras sigue empeñado en convertirse en la versión humana de una picadora"

Sword of the Berserk Guts' Rage

Un serio aspirante al título de "Juego más sangriento del año". Y eso que la competencia es dura.

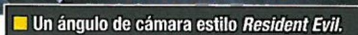
DETALLES

Editor:	Proein
Desarrollador:	Yuke's
Precio:	8.990 pesetas
A la venta:	Ya
Jugadores:	Uno
Extras:	60 MHZ, Vibration

Dedicado a aquellos que en la infancia leían cómics de Conan el bárbaro y siempre soñaron con empuñar una espada de metro y medio. *Sword of the Berserk* tiene un protagonista indiscutible: la espada más larga del mundo, una devastadora pieza de metal forjado cuya finalidad es exterminar a campesinos mutados por una extraña epidemia. Tu nombre es Gattsu, más conocido como Guts, un justiciero psicópata que recorre el mundo rebanando pescuezos en compañía de su amigo Casca, mercenario loco. Gattsu busca una explicación para los problemas mentales de Casca, y ésta parece estar en la mandrágora, planta parásita que infecta a los seres humanos convirtiéndolos en depravados zombies. También aparece un hada, un demonio con tupé y otras exquisiteces que será mejor que descubras por ti mismo.


Gattsu es un adicto al trabajo. Debería relajarse jugando a ajedrez.

El juego se basa en un violento manga del japonés Kentarou Miura. Con una ágil combinación de batallas dementes y escenas de enlace que te ayudan a seguir el desarrollo de la historia. En la primera escena, salvas la vida de un trío de artistas de circo atacados por bandidos. En cuestión de segundos te ventilas a 30 o más de los 40 agresores, incluso persigues a los supervivientes hasta un pueblo cercano en una de las muchas escenas cinematográficas que constituyen el



Un ángulo de cámara estilo *Resident Evil.*



Gattsu se enfada y la sangre corre como el vino.



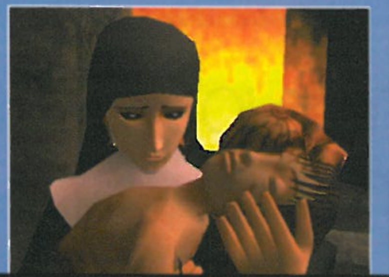
La rabia Berserk es muy útil, cuando tu personaje enloquece no hay quien pueda con él.

COMPRA PALOMITAS

Berserk es tanto una película de terror como un brutal videojuego

Como en el cine, pero sin el como. Ningún otro juego que recordemos tiene escenas de corte tan largas y numerosas. Todas están renderizadas en tiempo real con los personajes y objetos del juego, pero parecen pre-renderizaciones en FMV. No te separes del *joypad* por si tienes que hacer algo, pero la verdad es que eso no pasa muy a menudo.







De izquierda a derecha: malo muy feo, monja muy buena con niño muy herido y el tío abuelo de Prosinecki.

núcleo de esta aventura. Esta vez no hay puzzles o exploración que valgan. Como máximo se te permite que aprietes un botón para elegir entre dos posibles caminos, el resto es una sucesión de combates y vídeos.

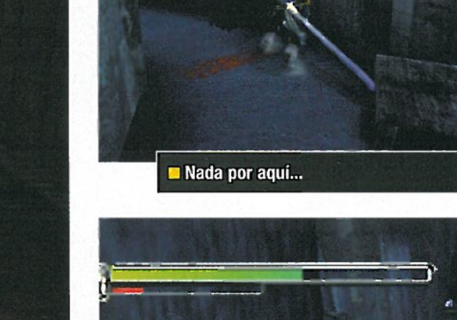
El sistema de combate es sencillo. Con dos botones controlas tu aparatosa espada y además puedes saltar o agacharte para esquivar los golpes. En cuanto le cojas el tranquillo, verás como la espada describe círculos de una precisión cruel y deja a su paso montones de cadáveres bañados en sangre. Cuando tanta sangre le ciega, Gattsu se convierte en un Berserk, es decir, un guerrero casi indestructible y aún más mortífero. En cuanto ese brillo maligno se insinúa en los ojos de nuestro héroe, éste se convierte en la versión humana de una picadora de carne.

El gran problema de una espada de metro y medio es que se vuelve poco menos que inútil en un espacio pequeño. En los corredores del castillo, la hoja tropieza una y otra vez con las paredes convirtiendo a Gattsu en un indefenso fantoche. Tienes un arsenal ilimitado de cuchillos y dardos para mantener a los zombis a raya, pero la verdad es que son armas casi inofensivas. Por suerte, también puedes contar con dos explosivos que será mejor que te guardes para cuando una multitud te rodee y no puedas usar la espada.

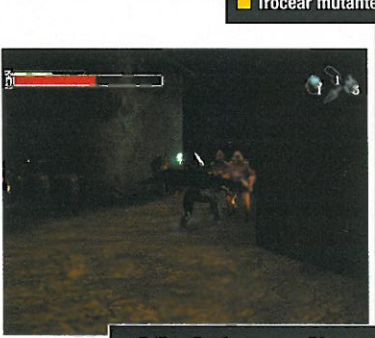
Ah, es un juego muy bonito. Elegante, colorista, con gráficos que parecen dibujados pero que en realidad están renderizados en tiempo real. En algunos escenarios se hace casi imposible distinguir las escenas en FMV de las partes jugables y los ángulos de cámara son muy variados. El problema es que la animación no acaba de estar a la altura, en especial los andares robóticos de Gattsu.

Muchos de los dos enemigos parecen inspirarse en el bicharraco de *La cosa*. Por todas partes les cuelgan trozos de planta y rostros de expresión torturada. También verás a muchos que no han mutado del todo y siguen siendo seres humanos, pero están infectados por la mandrágora, así que la Dreamcast te permite destriparlos sin contemplaciones. Será mejor que no te pares a pensar por qué estás masacrando a inocentes víctimas de una epidemia. Si lo haces, se te harán muy duras escenas

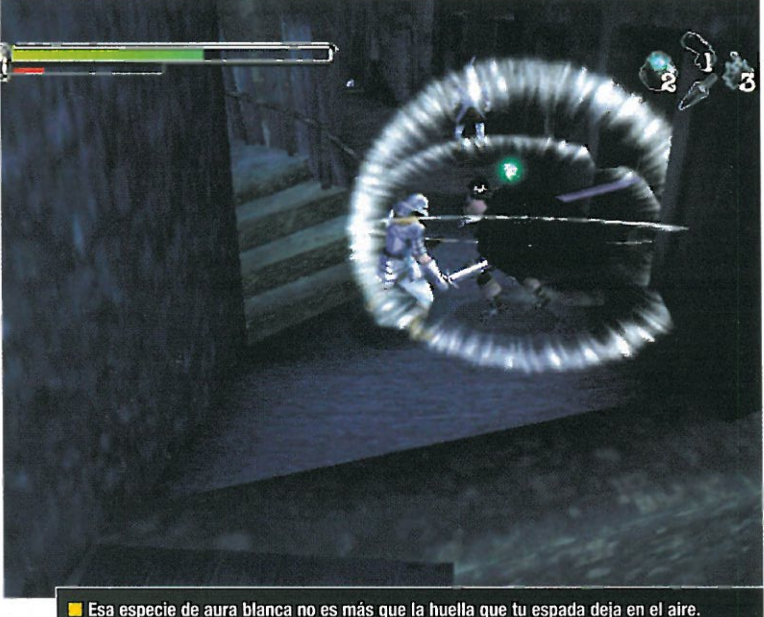

Trocear mutantes puede ser un buen pasatiempo. Para un rato.


Nada por aquí...


...Y monstruo muerto por allá. Eficacia probada.




Gattsu dando su merecido a unos maleducados que se han metido con a su chica.


Esa especie de aura blanca no es más que la huella que tu espada deja en el aire.

"Los monstruos recuerdan a la criatura de *La cosa.*"



como la masacre de niños mutantes con la que Gattsu se abre paso hacia el interior de una iglesia. Una monja saldrá del claustro para que tu guerrero recupere el sentido común, y uno de los supervivientes (un encantador niño ya bastante zombificado) le regalará una flor a Casca. Seguro que te hará sentirte la mar de culpable.

En serio, este juego no está nada mal para un rato, pero la pregunta es si vale o no 9.000 pesetas. Si cortas las escenas de enlace la verdad es que casi te quedas sin juego. La computadora lo hace casi todo, te lleva de la mano siguiendo un esquema de una linealidad casi absoluta y sólo te permite dar algún que otro espadazo. Si completas la historia en los tres niveles de dificultad, accedes a un modo extra en el que puedes jugar en el papel del hada Puck, introducir algunos trucos o ver las secuencias de vídeo una tras otra.

Sword of the Berserk dura menos que una pescadilla rodeada de tiburones, pero al menos es entretenido mientras dura. Aunque no te hará saltar de excitación como *Resident Evil*, sí que tiene una línea argumental curiosa y llena de buenas ideas. Si esto es suficiente o no es algo que deberías decidir antes de comprártelo.


Tarde negra para chicos de la Mandrágora.



GRÁFICOS
Muy detallados y realistas. Lástima de la pobre animación.

JUGABILIDAD
No estaría mal si pudiese hacerse algo más, aparte de rebanar pescuezos.

SONIDO
Bastante por encima de la media.

EN RESUMEN
Sirve para descargar un poco de adrenalina, aunque es corto y más bien lineal.



SOBRE DIEZ

BÓRRALES DE GOLPE TODO SU HUMOR INGLÉS



CAMPEONATO ON-LINE CHUCHU ROCKET! CHALLENGE

Dentro de poco vas a poder derrotar a media Europa. Tú solo. Con ayuda de tu Dreamcast. Porque el próximo 10 de junio llega ChuChu Rocket!, el primer juego on-line de la historia de las consolas en Europa. Un juego sin precedentes con el que podrás jugar a través de Internet, y en tiempo real, con jugadores de España, Francia, Gran Bretaña o Alemania. Empieza a entrenar, porque ChuChu Rocket! Challenge, el primer campeonato on-line, comienza el 1 de julio. Apúntate ya en Dreamarena, el portal exclusivo de acceso a Internet de Dreamcast.

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL. PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.

SEGA



UP TO 6 BILLION PLAYERS


El modo repetición permite elegir la mejor cámara

"Tech Romancer, original beat'em up en el que aparatosos robots sustituyen a los expertos en armas marciales típicos del género"

Tech Romancer

Capcom vuelve a su género favorito con una exhibición de pirotecnia y tecnología.

DETALLES

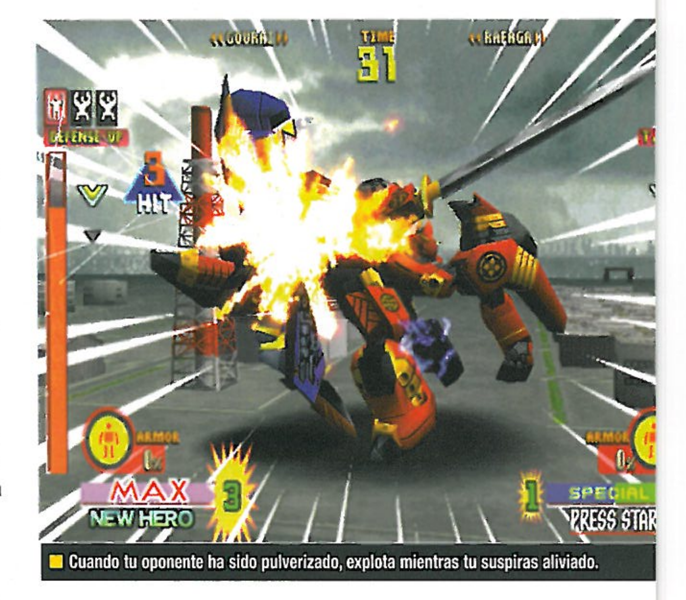
Distribuidor:	Virgin Interplay
Desarrollador:	Interplay
Precio:	8.990 ptas.
A la venta:	Ya
Jugadores:	Uno a dos
Extras:	VM

De dónde les viene a los japoneses esa extraña obsesión por los robots? Si nos ponemos en plan psicoanalista, diríamos que la idea de un humano metiéndose dentro de un enorme robot para controlarlo expresa el deseo que tienen los japoneses por dominar la tecnología y que los mundos post-apocalípticos por los que estos seres deambulan son reflejo indiscutible de los ataques nucleares sobre Hiroshima y Nagasaki del final de la 2ª guerra mundial. Pero dejemos a un lado el rollo psicoanalítico y volvamos a lo nuestro, los videojuegos. Llegaremos a la conclusión de que los súper robots molan que no veas y si encima luchan contra otros súper robots, todavía molan más.

Sea cual sea la razón y después de habernos obsequiado con *Street Fighter 3: Double Impact*, su clásico *beat'em up* en 2D, los de Capcom han vuelto este mes con un juego de lucha en 3D protagonizado por robots descomunales. Al principio del juego hay ocho luchadores biónicos disponibles, según la norma *beat'em up*, y cada uno tiene su propio estilo cuando se trata de desguazar al contrincante. Tampoco faltan los movimientos especiales exclusivos, sus puntos fuertes y sus puntos débiles Lo que diferencia a *Tech Romancer* de la mayoría de juegos DC de lucha es el empleo que hace de los robots bélicos en detrimento de las artes marciales. Sus rasgos robóticos aportan un tipo de juego completo y diverso.

Cada robot viene con un porcentaje de blindaje y sólo cuando hayas mermado sus defensas quedarán reflejados tus ataques en su barra de daños. Cuando ésta alcance un estado crítico, una señal te avisará que puedes lanzar tu ataque definitivo, que convierte al robot en chatarra humeante. Los robots tienen

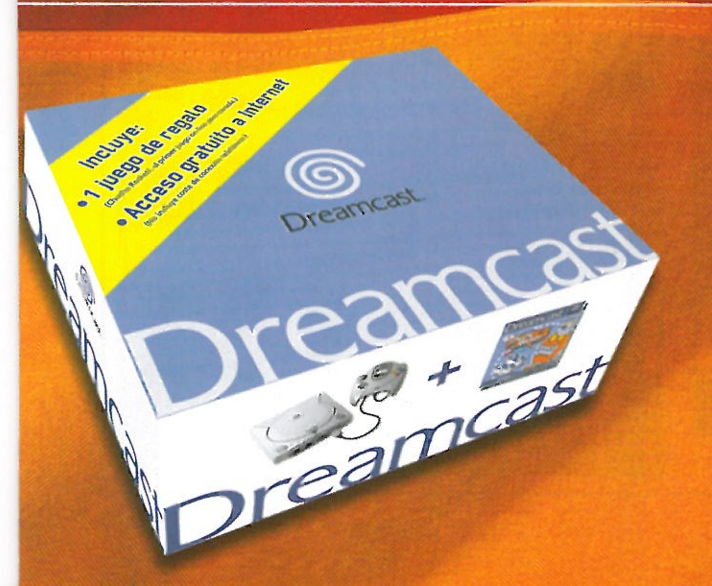

Gamda es uno de los Jefes, pero este pedazo de bungalow es fácil de eliminar.


Cuando tu oponente ha sido pulverizado, explota mientras tu suspiras aliviado.



CONSIGUE QUE HAGAN MÁS EL RIDÍCULO QUE BAILANDO SEVILLANAS

LLÉVATE GRATIS CHUCHU ROCKET! CON TU DREAMCAST



Este es el momento que estabas esperando. ChuChu Rocket! Challenge es una ocasión única para dejar a esos bárbaros en el más absoluto ridículo. Y si todavía no tienes la consola más poderosa del Planeta, aprovecha esta oportunidad, porque a partir del 10 de junio te llevas gratis ChuChu Rocket! con tu Dreamcast.

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL.
PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.









La robot Diana 17, del tipo humanoide, es la más rápida y letal en los combates cara a cara.

NEW HERO

PRESS START

SOY UN ROBOT ¿JUEGAS CONMIGO?

Un *beat'em up* japonés con luchadores metalizados

El reparto de *Tech Romancer* está compuesto, al principio del juego, por nueve robots. Al más genuino estilo *beat'em up*, los grandullones son lentos pero fuertes y los más canijillos tienen velocidad y agilidad pero no están tan bien dotados en lo referente a músculos. Aquí tienes un resumen de los mejores...

Gourai: Es un todoterreno. Su láser de largo alcance le permite atacar con éxito desde lejos. Para los ataques más cercanos dispone de una espada enorme.

G Kaiser: Su nombre significa "Rey de las máquinas" y la verdad es que le hace justicia, pues su blindaje es de los más duros y sus ataques son de lo más devastador. El mejor luchador del juego.

Diana 17 es extremadamente rápida y ágil, además de altamente efectiva en los ataques aéreos. La robot ideal para principiantes. Hay algunos más, como Dixen, provisto de un sable de luz para los ataques más cercanos que es imposible de bloquear y un cañón para los ataques desde lejos. También está Wise Duck, un robot lento pero poderoso. Todo lo que le falta en agilidad y velocidad, le sobra en blindaje y fuerza. Y ya para terminar, incluiremos a Pulsion. Se trata de un engendro mitad robot, mitad alienígena con un dominio perfecto de un arte marcial llamado Karate Espacial, letal de necesidad.





La animación de los personajes y los efectos especiales son muy impresionantes. Los fondos, en cambio, son escasos y dejan mucho que desear.

HAZ PATÉ CON SU ORGULLO

PIDE TU CHUCHU ROCKET! GRATIS EN DREAMARENA



Bájales los humos a nuestros vecinos. Dales una lección de humildad en el Campeonato ChuChu Rocket! Challenge.
Si ya tienes tu consola,
puedes conseguir el juego totalmente gratis.
Sólo tienes que pedírnoslo
conectándote a Dreamarena,
y en muy poco tiempo lo recibirás en casa.

Dreamarena™

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

Oferta limitada a un juego por consola.

INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL. PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.

SEGA™





El movimiento 3D te permite maniobrar a tu robot para las posiciones de ataque de un modo parecido –pero no tan fluido– a Soul Calibur.



Un Ataque Final lanza a Wise Duck (vaya nombre, también) hacia la cúpula celeste.







Suavidad y velocidad hasta límites insospechados.

> "*Tech Romancer* tiene cuatro modos de juegos diferentes"

un indicador de Súper Movimiento que va creciendo y cuando está lleno del todo, te permite efectuar un número de ataques especiales que causan daños máximos a tu asaltante, pero que, a la vez, te dejan vulnerable a los ataques de cualquier oponente que sea lo suficientemente hábil como para esquivar tu arremetida.

El aspecto más innovador de la acción en *Tech Romancer* es la disponibilidad de los ítems *power-ups*. Estos regalitos aparecen en los edificios del entorno y tienen sus raíces en el clásico de Saturn *Marvel Super Heroes*. Cuando ya no los encuentras porque alguien se te ha adelantado, puedes arrebatárselos a tus rivales y emplearlos contra ellos. Hay diez *power-ups* disponibles que van desde armas extra hasta bonus de salud y, en un giro inesperado, al juego se le añade un tono táctico por el que puedes acumular cinco ítems y emplearlos como quieras durante los combates.

Tech Romancer tiene cuatro modos de juego diferentes para poner a prueba tus habilidades como luchador. Para empezar, tenemos el modo Versus, básico, en el que un amigo y tú podeis pelear con los mastodónticos robots. En el modo Desafío, de lo que se trata es de sobrevivir. Este modo incluye doce combates seguidos contra los otros ocho robots más cuatro robots Jefes. También hay un modo historia que es de los más impresionantes que hemos visto jamás en un *beat'em up*. El piloto de cada robot tiene su propia historia, que se va revelando con escenas de vídeo al final de cada combate. Como es de suponer, todo esto son reminiscencias de las series japonesas de dibujos animados, sobretodo de las de robots como *Mazinger Z* o los *Transformers*. En algunos puntos, las historias son interactivas y tú puedes elegir por qué línea argumental debe continuar la historia, lo que también determina con qué robot te vas a enfrentar luego.

Lo mejor de *Tech Romancer* es la opción llamada Tatsumi Technodome. Funciona como la *Power Stone*

■ Los pilotos de los robots aparecen en determinados momentos del combate, con gritos de victoria o de agonía, depende.

Collection, en la que por terminar el juego en todos los modos, con todos los personajes disponibles, se te recompensa con un lote de premios. Los primeros cinco extras son: tres minijuegos para VM (un concurso de machacar al personal, un *shoot'em up* y una versión del piedra, papel, tijera), un Story Box que te permitirá volver a ver las secuencias animadas de los personajes y una Movie Box, que contiene intros en FMV de cada luchador.

Y además, ganar puntos en los juegos VM te permite adquirir 12 extras más, entre los que se incluyen ilustraciones, cinco robots jugables más, puzzles rompecabezas y una disparatada opción karaoke en la que las secuencias FMV y la música del juego se emiten con las palabras deslizándose por la parte inferior de la pantalla, para que puedas ir cantando.

Este amplio sistema de recompensas, que Capcom inauguró con el excelente *Power Stone*, es un añadido al género *beat'em up* que se agradece, ya que incrementa considerablemente el valor de volver a jugar el juego mientras que otros juegos de lucha quedan descartados una vez los has terminado.

Todos estos detalles, modos jugables y bonus añaden brillo a un *beat'em up* ya de por sí impresionante. Olvida los matices de estilo, *Tech Romancer* es estruendo y acción frenética. Elévate en el aire y destroza a tu oponente con rayos láser. Acércate un poco más y hazle cachitos con tu sable de luz ¡Zas!¡Zas! Acércate todavía más y machácale el careto de hojalata. ¡Toma, toma y toma! No es ni sutil ni ingenioso, pero cuando te ves atrapado en la vorágine de luces, destellos, explosiones y robots gigantescos que se machacan los unos a los otros, es imposible no caer cautivado por semejante festival de efectos especiales.

Claro que, después de tanta alabanza y tanto piropo tenía que salir un "pero" y aquí está. Después de unos momentos, la simplicidad del sistema de combate de *Tech Romancer* empieza a saber a poco. Si quitas los detallazos que envuelven la jugabilidad, lo que queda del juego es darle fuerte a los botones y poco más. Al principio esto parece un acierto (porque puedes convertirte en un Tech Romancer consumado en muy poco tiempo) pero cuando ya has vencido en un par de combates con los mismos movimientos empiezas a suspirar por más complejidad y más sutileza. Por desgracia, esa falta de profundidad en el área más importante, la jugabilidad, puede desanimar a más de uno, dejándole sin ganas de explorar la gran oferta de opciones y bonus de *Tech Romancer*. De todos modos, si los combates frenéticos y centelleantes del juego te abducen, descubrirás otro *beat'em up* de calidad de Capcom con una selección de luchadores única que eleva al juego por encima de la media de este género tan súper poblado. No ocupará el sitio que juegos como *Soul Calibur*, *Power Stone* y *DOA2* tienen en la Dreamcast, pero si te gustan los juegos de lucha y eras de los que flipaban con *Mazinger Z* y este tipo de series japonesas, tus plegarias han sido escuchadas. Aquí tienes lo que estabas esperando. ■



GRÁFICOS
Estilo manga. Ricos efectos visuales.

JUGABILIDAD
Llama la atención al principio, pero le falta estilo y substancia.

SONIDO
Seductor. Contribuye a su peculiar ambiente de pesadilla tecnológica a la japonesa.

MULTIJUGADOR
Aceptable partida a dos con sus momentos de simpático cachondeo.

EN RESUMEN
No deja de ser un festival de botones aporreados, pero tiene su encanto.





Estás rodeado pero aún puedes seguir la última flecha

"Lo tiene todo: modo a cuatro, diabólicos puzzles, adictividad a raudales y conexión online"

ChuChu Rocket

"Verás cuando te atrape, "mardito" roedor"



Distribuidor: Sega
Desarrollador: Sonic Team
Precio: Gratuito (está incluido en el pack de la consola y puede solicitarse en el portal DreamArena)
A la venta: Ya
Jugadores: Uno a cuatro
Extras: Modo *online*, teclado, VM

A que te compraste la Dreamcast, para poder jugar a un puzzle de meter ratones supersónicos en un cohete a punto de partir, con una exuberante sueca de 1.80 residente en Estocolmo?. ¿Sí? Pues felicidades, porque ha llegado tu momento. Jenkins estaría contento, después de cincuenta años persiguiendo a pixie y Dixie, Sega ha decidido reconocer sus esfuerzos y convertir el eterno juego del gato y el ratón en la piedras angular de su moderna y ambiciosa estrategia *online*. Eso sí, el gato y los ratones han sido convenientemente rediseñados para adaptarse al signo de los tiempos y se han convertido en cocos de colores que corretean por un tablero.

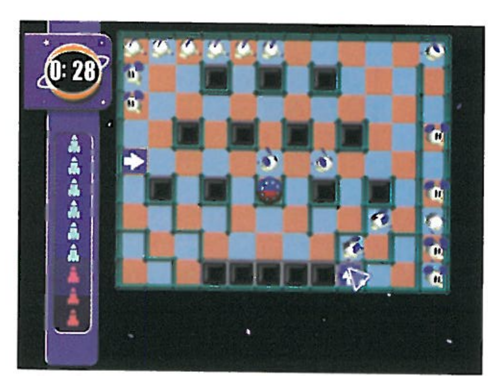
ChuChu Rocket, es un juego de puzzles en el que los reflejos y la agilidad mental son esenciales. El puzzle estrella de Sega bebe de la fuente de los grandes clásicos y muestra buenas maneras ya desde que lo cargas.
La estética es acertada. Recuerda al minimalismo de *Parapa the Rapper*: dibujos muy esquemáticos pero con un cierto encanto visual y adaptados a la generación techno. El juego se basa en una idea muy sencilla: tienes que conseguir que una bandada de desbocados ratones entre en un cohete a punto de partir. A medida que el juego avanza el



Estos son los cohetes. 1 Guía a los ratones hasta aquí evitando a los gatos. 2 Una de las trampas. Buena para el gato KapuKapus, mala para los ChuChus. 3 Estos son los indicadores que debes ir moviendo para que apuntan a las casillas en las que quieres poner paneles de paso. 4 Gatos y ratones salen de estas madrigueras. 5 Y estos son los paneles que debes poner sobre las casillas utilizando los botones X, Y, A y B.



Cuanto gato y yo que viejo.



puzzle se complica con la aparición de gatos que se comerán, si no lo evitas, a los ratones, o llegarán entrar en el cohete con ellos causando un gran estropicio. Más complicaciones: el tiempo de que dispones se va reduciendo progresivamente y cada vez escasean más las flechas direccionales que te permiten guiar a los ratones hacia el cohete. Como suele ser habitual en el género, la idea es simple y efectiva y el éxito del juego se basa en su alto grado de adictividad.

La navegación por los menús es sencilla e intuitiva. El principal está repleto de opciones de juego:



Incluye, por supuesto, un modo para cuatro jugadores en el que puedes competir con tres de tus amigos o con algún jugador controlado por la CPU. Este modo resulta un poco confuso al principio por la velocidad y la cantidad de movimientos e iconos que aparecen y desaparecen, pero pronto te familiarizarás con su mecánica y podrás disfrutarlo como lo que es: competición en estado puro. No se puede decir lo mismo de la partida a cuatro en modo cooperativo, que, la verdad, resulta un poco gratuita. Es uno de aquellos modos de juego que dan algo más de profundidad y durabilidad, pero a nadie se le escapa que el género de los puzzles se basa más en la competencia directa que en la cooperación.

El modo Desafío para un jugador te propone una serie de puzzles cortos con una curva de aprendizaje muy bien resuelta. Tienes partidas contra el reloj, con límite de tiempo muy estricto, limitaciones en el número de flechas o simplemente una ensalada de gatos a los que un único ratón debe esquivar para poder iniciar su viaje hacia las estrellas. Hasta aquí las opciones más o menos normales en casi cualquier puzzle virtual al uso. Pero *ChuChu Rocket* es un título de nueva generación, y como tal incluye muy gratas sorpresas. Por ejemplo, el tan interesante como (a partir de ahora) imprescindible editor de puzzles. Tras un par de tardes de frenética inmersión, casi habrás agotado las posibilidades de la partida solitaria, pero aún te faltará ponerte manos a la obra y descubrir a dónde llega tu destreza en el maquiavélico arte de crear puzzles. Es de agradecer este modo en el que podrás estrujar al máximo tus neuronas y demostrar que eres un ser pensante y productivo. Como suele decirse en estos casos, las posibilidades son virtualmente infinitas y el

EL PRINCIPIO DE ALGO GRANDE

Sabemos lo que estás pensando. ¿Por qué la primera experiencia online de la historia de las consolas es un puzzle y no, por ejemplo, un *shoot'em up* brillante y detallado al estilo *Quake*, algo que lleva años funcionando en la Red y que los jugadores aceptan con sumisión de esclavo. O incluso, ¿por qué no algo de estrategia? La respuesta es que *ChuChu* es sin duda un puzzle, pero con un componente estratégico fundamental. Y además, su ritmo frenético apela constantemente a tus reflejos y llega a ponerte al borde de la histeria: justo lo que hacen los buenos *shoot'em up*. Es inteligente, es completo, es adictivo y es adrenalínico. Conclusión: es ideal para Internet.

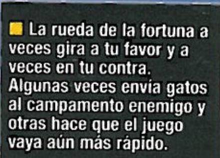






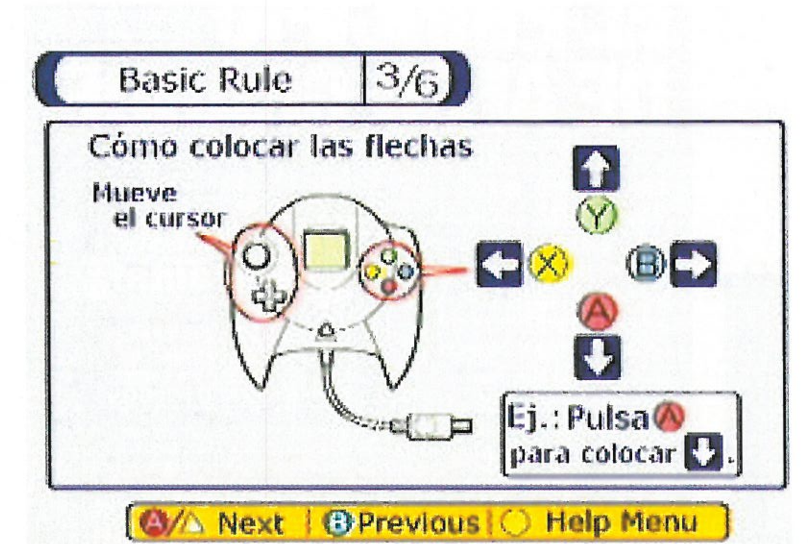






La rueda de la fortuna a veces gira a tu favor y a veces en tu contra. Algunas veces envía gatos al campamento enemigo y otras hace que el juego vaya aún más rápido.











"¡Cuantos ratones! Los meto en un cohete y a volar."

único límite es tu imaginación.
El núcleo de la partida solitaria (que puede considerarse también un modo tutorial que te prepara para jugar a la partida a cuatro o en Internet) se basa en una colección de 25 puzzles ordenados por nivel de dificultad y que son la base del aprendizaje del juego. Es un pasatiempo muy divertido e inteligente, pero que podrás completar sin demasiado esfuerzo en una tarde. En cuanto lo hayas hecho, ve desenfundando tu módem porque llega el momento de enfrentarse a la madre de todas las pruebas: la verdadera batalla en la Red. Y es que por fin llegamos al apartado más esperado e innovador: !!Ha llegado el día en que desde tu consola puedes jugar a distancia con otros mundos¡¡ Bueno, no tanto, pero sí con aficionados de París, Frankfurt o Lugo. Aquí (por fin), es dónde radica el verdadero talento de Mr. Rocket, de nombre *Chu Chu.* Para jugar *online* sólo necesitas un simple cable de teléfono conectado al módem que incorpora tu Dreamcast y que tu madre no necesite hacer una llamada urgente, !por que te hará abandonar la partida a medias¡ Por desgracia, todo lo que sabemos hasta ahora de esta excitante novedad se basa en infor-







Tus reflejos deberán funcionar a la velocidad de la luz

maciones procedentes de Estados Unidos y Japón, ya que Sega no inauguraba su servicio *online* hasta el 9 de junio y para esa fecha nuestra revista ya iba camino de la imprenta. Esperemos poder contarte en el próximo número de DC-M más detalles de cómo está funcionando la partida en la Red, si es fluida, si el servidor de Sega funciona y qué posibilidades de interactividad ofrece. *ChuChu* hace historia.

Aunque no es oro todo lo que reluce. En esta redacción ahí quien opina que sus gráfico son demasiado sencillos, planos y de una calidad conceptual discutible, que el toque techno está de moda pero no es que venga excesivamente a cuento, que los cohete no convencen mucho más que un camión de reparto de bombonas de butano y que todos los puzzles tienen el mismo tipo de animación, sin que el último te enseñe nada que no hayas visto ya en el primero. El nivel a un jugador llega a parecer un mero trámite para aprender a manejar el juego y solo si eres habilidoso con el editor o si alguien te pasa nuevos puzzles podrás alargar la vida de esta opción de juego. Pero bueno, a la larga se trata de competir *online*, por este lado misión cumplida.

Sega se ha lanzado a la red de redes con un juego brillante en su modestia, que tal vez no apura ni el diez por ciento de las posibilidades técnicas de la Dreamcast pero sí ofrece una jugabilidad soberbia y adictiva como pocas. ¿Suficiente? ■

"Lindo gatito anaranjado. Pero el muy miserable araña."



GRÁFICOS
Demasiado simples, aunque tienen un cierto atractivo.

JUGABILIDAD
Frenético y adictivo a veces, muy inteligente otras. Excelente.

SONIDO
De alta calidad, sobretodo para tratarse de un puzzle.

MULTIJUGADOR
Esencial. Te vuelve loco a carcajada limpia. Muy contagioso.

EN RESUMEN
Una completa apuesta con la que Sega inaugura una nueva época en la historia de las consolas.



//LA VERDAD SOBRE LA PARTIDA ONLINE/ (2ª PARTE)

ROBOTS, RATONES Y CABALLOS LA HISTORIA JAPONESA.

El pasado diciembre en Japón se abrió oficialmente la veda para las partidas en la red de juegos Dreamcast con el estreno de *Virtual On: Oratorio Tangram.* Este tipo de juegos con robots gigantescos causa furor en Oriente y sus ventas se disparan, pero en Europa y Estados Unidos su impacto es apenas perceptible. A pesar de ello, esta conversión AM1 arcade demuestra que las partidas Dreamcast en la red pueden resultar todo un éxito.

Para evitar un colapso en la red, Sega limitó el acceso al servidor de juegos para las primeras pruebas a un máximo de 5.000 participantes (que no son pocos) que previamente hubieran soltado la pasta.
Los potenciales jugadores tenían que llevar a cabo una especie de gimkana. Debían conseguir unos vales de dinero Sega Web en las tiendas de videojuegos. Estos vales vienen a ser como las tarjetas con las que se recargan los teléfonos móviles, y según la cantidad de dinero que pagabas tenías más o menos tiempo de juego. La idea no está mal, pero teniendo en cuenta que cinco minutos de juego en Japón te cuestan unas 200 pesetas, la cosa se encarece mucho.
El éxito de los tests de *Virtual On* y la inmensa popularidad de *Chu Chu Rocket* evidencia que, en un país donde el PC, virtualmente, no existe, la Dreamcast es la reina. Aquí tienes un pequeño resumen de algunos de los juegos que los japoneses ya tienen en la Red...

Here's a rundown of some Japanese online games...

TREASURE STRIKE
(KID – Kindle Imagine Develop)
Treasure Strike es un juego de acción arcade en tercera persona en el que cada uno de los cuatro jugadores debe recoger llaves para abrir cofres del tesoro. Tienes a tu disposición un amplio repertorio de potentes ataques y tu objetivo es acumular más fortuna que tus rivales. Probabilidades de que se estrene en Europa: Muchas.

CHU CHU ROCKET
(Sonic Team)
Otro jueguito sencillo pero altamente adictivo. Fantástico cuando cuatro jugadores se juntan alrededor de la Dreamcast, pero mucho mejor cuando te toca jugar contra un fontanero de Murcia, un ejecutivo de la City londinense y un mecánico de Düsseldorf... por decir algo. Probabilidades de que se estrene en Europa: Todas. Ya lo tenemos aquí.

VIRTUAL ON: ORATORIO TANGRAM (AM1)
Una conversión perfecta de la densa serie arcade japonesa. Controlas un robot entre miles y te dedicas a destrozar a tus contrincantes con todo tipo de armas devastadoras. En Japón ha salido al mercado un joystick a dos manos especialmente diseñado para este juego, pero con las poca salida que tuvo en Occidente *Virtual On* para la Saturn, el original, es muy poco probable que este juego llegue a Europa.
Probabilidades de que se estrene en Europa: Prácticamente nulas.



Virtual On: Oratorio Tangram

RUNE JADE
(Hudson Soft)
Cuando se estrene en Japón el próximo invierno, será el primer RPG en la Red para la Dreamcast. En él confluyen casi todos los estereotipos japoneses de los juegos RPG, así que no cuesta mucho imaginarse a los personajes un poco raquíticos, con el pelo largo ondulando al viento, todo con un aire muy romántico, y unos monstruos deformes y feos, metros y metros cuadrados de calabozos con antorchas y cómo no, todas las prestaciones para el modo multijugador.
Probabilidades de que se estrene en Europa: Bastantes.

PHANTASY STAR ONLINE
(Sonic Team)
La clásica serie de la Mega Drive se saltó la Saturn y va directa hacia un inminente estreno en DC hacia finales de año. En términos de diseño, sólo la saga *Final Fantasy*


Rune Jade

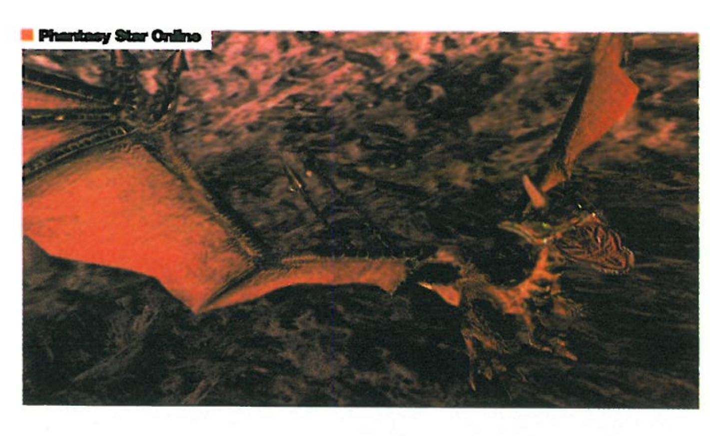

Treasure Strike



Street Fighter 3



Archivos vinculados


Phantasy Star Online

le planta cara. Por lo demás, posiblemente se trate del único juego que tiene alguna opción de arrebatarle la primicia a la saga de Sony; sobretodo desde que Square ha anunciado que sus juegos para PS2 también incluirán características *online*. Los componentes del Sonic Team prometen una innovación revolucionaria que permitirá a los jugadores europeos, americanos y japoneses encontrarse en la Red, asociarse y combatir juntos contra el enemigo (en plan: "¡Cuidado amigo, ahí hay un dragón, ten cuidado no vaya a ser que te chamusque el trasero!") Bueno, por ahí va la cosa; sólo que los autores planean utilizar un a serie de símbolos, globalmente reconocibles, para que los jugadores se comuniquen entre ellos... y es que hablando se entiende la gente.
Probabilidades de que se estrene en Europa: Se estrena seguro.

LOTE CAPCOM

(Capcom)
Posiblemente, uno de las noticias más interesantes para los fans de los *beat'em ups* fue el comunicado de prensa que emitió Capcom el pasado 24 de enero, en el que decía que el distribuidor estaba trabajando en una red propia para los juegos llamada "Match Service".


Marvel Vs Capcom 2

Pues bien, esa Red ya se ha desarrollado con ayuda de la compañía japonesa KDD. La historia es también al estilo *pay-per-play*, con costes y condiciones similares a los del *Virtual On* que se lanzó en diciembre. Lo mejor de todo, sin embargo, tiene que ver con los juegos: *Marvel vs Capcom* se estrenó en Japón el 23 de marzo y *Power Stone 2*, *SNK vs Capcom*, *Private Justice League 2* y *Street Fighter 3: Double Impact* estarán presentes en la Red.
Probabilidades de que se estrene en Europa: Casi todas.

LET'S MAKE A DERBY STALLION RACER

(General Entertainment)
De los desarrolladores de *Pen Pen Trilcelon* y *Let's Make a J-League Soccer Team* nos llega un simulador de carreras de caballos. Además de poder criar a tus potrillos, intercambiar datos y actualizar tus estadísticas en Internet, el juego cuenta con carreras multijugadores que prometen. Pero no te emociones todavía, porque este juego no aparecerá por tu tienda habitual... ni en ninguna otra.
Probabilidades de que se estrene en Europa: Ninguna.

WWW.SOCCER

(Clean Flight)
Se trata de un juego de entrenador de fútbol, con una opción genial que te permite incluir a tu equipo en una liga en la Red y medir tu táctica y tu estrategia con las de otros entrenadores del mundo. ¡Brutal!
Probabilidades de que se estrene en Europa: Podría ser, después de todo se trata de fútbol, ¿no?

CHAMPÁN FRANCÉS

Nosotros esperando a ver que nos llega de Japón y de Estados Unidos y van los franceses y se apuntan a la idea de crear partidas multijugador Dreamcast en la Red. Hemos hablado con la gente de Zetha GameZ en París, cuyo primer juego para la Dreamcast, *DroneZ*, saldrá a finales de año. Este juego retoma bastante la línea del clásico de Atari *Discs of Tron* de las máquinas recreativas y lo actualiza con impresionantes escenarios en 3D, juegos *online* y jefes a final de nivel. Controlas a un personaje y debes destruir a los demás jugadores (ya sean humanos o computerizados) que pululan por las otras plataformas.
Las balas son bastante lentas, pero rebotan, con lo que la clave está en darle al enemigo por sorpresa aprovechando los rebotes de la pared mientras te dedicas a esquivar sus disparos (y sus rebotes). Suena bastante bien, así que nos fuimos directos a hablar con Giovanni Caturano, de Setha, para ver cómo lo llevaban.

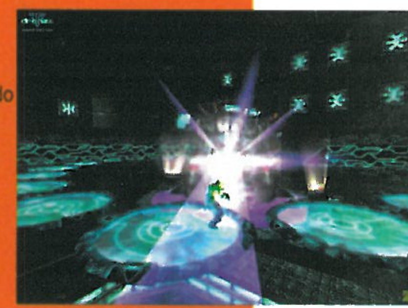
¿Cómo está quedando *DroneZ*?
Está quedando muy bien. Ahora trabajamos en el asunto de las partidas en la Red y estamos poniendo el juego a punto para las partidas individuales. El motor funciona bastante rápido, es sólido y estable, aunque la IA todavía necesita algunos retoques, sobretodo en lo que se refiere a los jefes finales.
Los gráficos y las figuras están todos listos, excepto un par de jefes. También tenemos terminada la banda sonora (con más de 20 melodías) y la mayoría de los efectos de sonido.

¿Cuándo saldrá al mercado?
Es difícil dar una fecha concreta, porque no sabemos cuanto tiempo nos llevará darle los últimos retoques al juego después de los tests. Yo diría que muy probablemente salga al mercado entre la E3 y la ECTS 2000 [Mayo y Septiembre].

¿Tenéis muchas dificultades al programar prestaciones de la Red para DC?
No, no más que con cualquier otro sistema, aunque eso no significa que no haya problemas con la red de juegos de Sega. Nuestro mayor objetivo es que sea posible que los jugadores de PC y los de DC puedan jugar juntos.

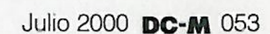
¿Cómo funcionará el sistema *online*?
Partes del motor del juego serán transferidas a tu Dreamcast a tiempo real, en lugar de que tu DC tenga que procesar esos datos por si sola. Todo el sistema estará basado en este principio de "computación distribuida" que garantiza un juego fluido en la mayor parte de los casos y que evita los fallos mientras los datos se retrasan entre tu consola y el servidor.

¿Quién va a distribuir el juego en Europa?
Varios distribuidores de todo el mundo han mostrado su interés, pero todavía no hemos llegado a ningún acuerdo con ninguno. Cuando tomemos una decisión ya lo anunciaremos.



¿Planeáis trabajar en más juegos para la Dreamcast?
Sí, pero todavía es demasiado pronto para hablar de ello. Lo siento.

Mitos de los juegos en la red: Lentitud
Este mito tiene su base en la realidad. Dicen que en términos generales, los juegos para PC en la red tienen todos los números para ser lentos, debido a los problemas inherentes en Internet (un ancho de banda limitado, el uso de teléfonos estándar con líneas telefónicas de alambres de cobre, etc...). Sega ha combatido contra esto en Japón aliándose con CSK, CSI y 30 compañías de televisión por cable para ofrecer una conexión ultra rápida a Internet. En Europa las cosas no están yendo nada mal, pero hasta que se edite la riada de juegos esperados para finales de año seguirá siendo pronto para opinar.



Con prudencia

El cuidado extremo con el que Sega está llevando todo este asunto de los juegos en la Red puede deberse a una amarga experiencia. En 1996, la compañía anunció el periférico Net Link, un módem para la Saturn; aquel fallido pero encantador competidor de la PlayStation. Casualmente, Sega prometió acceso personalizado a Internet a través de su portal especial, su teclado virtual en pantalla y una selección de juegos *online*. Nombres como Virgin Interactive e Interplay sonaron como soportes del Net Link y se iba a lanzar en los Estados Unidos a un precio de $199. Sin embargo, el producto desapareció del mapa. Esta vez, con el módem integrado en la consola, y con apoyo casi total de los desarrolladores, parece ser que a Sega le ha salido bien la jugada.



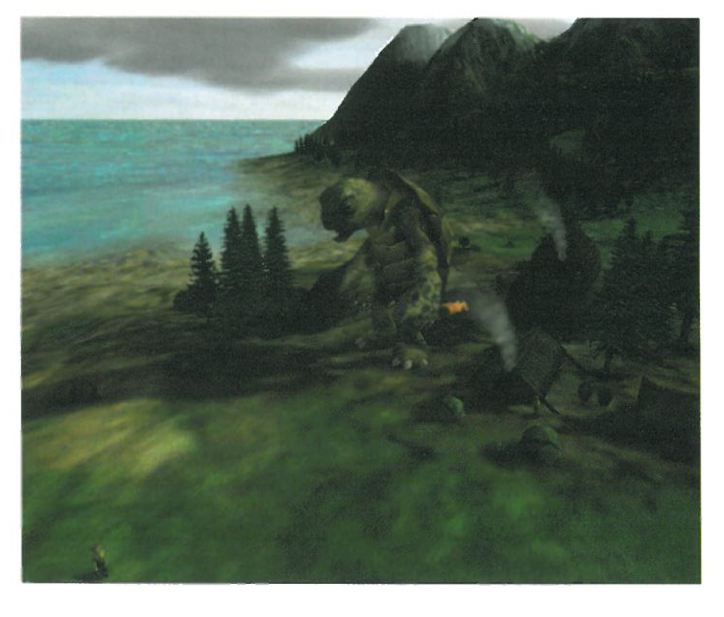


EN BLANCO Y NEGRO

Uno de los juegos *online* más emocionantes, actualmente en desarrollo, es *Black & White* de Lionhead. Se trata de otra variante de los simuladores de "creación divina" y los cerebros que hay detrás de todo esto son los responsables de *Populous* y *Theme Park*. En el juego te enfrentas a otros siete participantes dentro de un mundo mítico y en él se entremezclan elementos del simulador de "creación divina" y mascotas virtuales, ya que tú vas creando tu propio personaje para luego mandarlo a la batalla por la supremacía global.

En el aspecto gráfico, el juego promete ser uno de los mejores. Los mundos están muy bien hechos, con todo lujo de detalles y por si eso fuera poco, puedes hacer un zoom con la cámara sin perder ni pizca de calidad. Además, los personajes son muy variados. Para enterarnos de más detalles de lo que hay planeado para la versión Dreamcast, nos hemos ido a quién mejor podía explicarlo: Peter Molyneux; el jefe de Lionhead y creador de *Black and White*.







¿Qué tal va la conversión para la Dreamcast?

Va muy bien. En sólo dos meses ya tenemos casi todo el paisaje completo y Krisalis (quien se encarga de la conversión) cree que por las fechas de la E3 (Nota: Esta entrevista se realizó a finales de Abril) ya tendremos los bichos incorporados al juego.

¿Para cuando estará listo el juego?

Antes de las Navidades del 2000 seguro, pero nos gustaría lanzarlo en octubre.

¿Es muy difícil programar opciones *online* para los juegos Dreamcast?

La respuesta obvia es que 33k no van a ser suficientes, todos suspiramos por más ancho de banda, pero convertir *Black and White* de PC a Dreamcast ha sido más fácil con el soporte de Sega: Existen muchos aspectos del juego que requieren una atención especial; como lo de salvar las partidas, las localizaciones de los objetos, los poblados y aldeas, las estadísticas de la criatura contrincante y todo esto. De todos modos, los tiempos "ping" [la cantidad de tiempo que necesitan los datos para viajar entre dos ordenadores o dos consolas a través de la Red] del servidor europeo han dado resultados excelentes en las pruebas y estamos operando con un sistema muy fiable, así que, al contrario de lo que ocurre con Windows y Mac OS, la cosa parece funcionar. Cada aspecto de la experiencia multijugador del PC estará incluido en la Dreamcast, sin olvidar el genial *Gathering*. No vamos a dejarnos nada.



¿Cómo funcionará la partida online de *Black and White*?

Hay dos multijugadores: *Black and White: The Gathering* y *Black and White World*. En el primero, los jugadores podrán llevar a su criatura a pasear por la red y conocer, charlar, jugar y luchar contra los animalejos de otros jugadores. Después puedes colocar de nuevo tu criatura en el juego individual y recordará todas las "experiencias" que ha vivido en *Gathering*.
El segundo ofrece al jugador la posibilidad de viajar por la Red hasta un mundo especial en el que combatir contra otros siete jugadores que también son como dioses para ver quién es el más poderoso.



¿Qué importancia crees que tendrá la partida vía Internet para el futuro de los videojuegos?

Pienso que la importancia es extrema, cada vez podemos ver (sobretodo en Estados Unidos) más y más juegos interesantes en Internet y el hecho de que Sega y los demás fabricantes de consolas de la nueva generación integren sus nuevas máquinas a Internet significa que las partidas multijugador tienen un futuro muy brillante. Será fascinante ver como esos fabricantes y diseñadores empiezan a crear juegos *online*, porque de momento, todos los juegos que hay en la Red están basados en el PC. Tengo muchas ganas de ver de qué tipo de juegos podremos disfrutar con las consolas *online*.

¿Qué opinas de la Dreamcast?

La Dreamcast ha salido con un año de ventaja por delante de todas las demás, eso significa que los desarrolladores ya se han familiarizado más con sus capacidades. Pero para mantener esta ventaja necesitamos ver más juegos del nivel de *Shenmue*. Los juegos originales y únicos son los que harán crecer a la Dreamcast.


Archivos vinculados

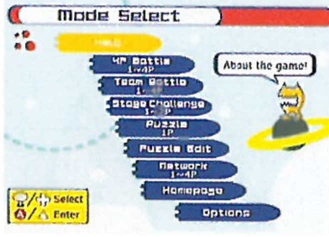
- Los juegos
- Robots
- Ratones y caballos
- El futuro de la partida online
- Dioses y RPG

CHU CHU ROCKET: EN LA LÍNEA DE FUEGO

Cuando leas estas líneas la partida online de Sega ya estará en marcha gracias a *Chu Chu Rocket*. Sega ha querido demostrar desde el principio que Internet no sólo es la plataforma de lanzamiento ideal para una interminable serie de clonaciones de *Quake*, y tal vez por eso debuta con un sobrio y simpático puzzle. Pero eso no es todo: para celebrar el acontecimiento tal y como se merece, la compañía del espiral ha decidido incluir *Chu Chu*

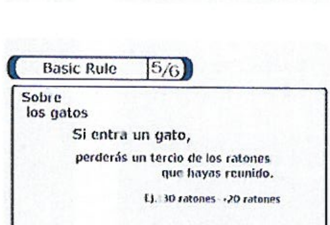


en la configuración básica de la Dreamcast. Así que por las 39.900 que sigue costando la consola no sólo compras la máquina más potente del mercado sino también una serie de accesorios que incluyen uno de los mejores rompecabezas electrónicos editados hasta el momento.



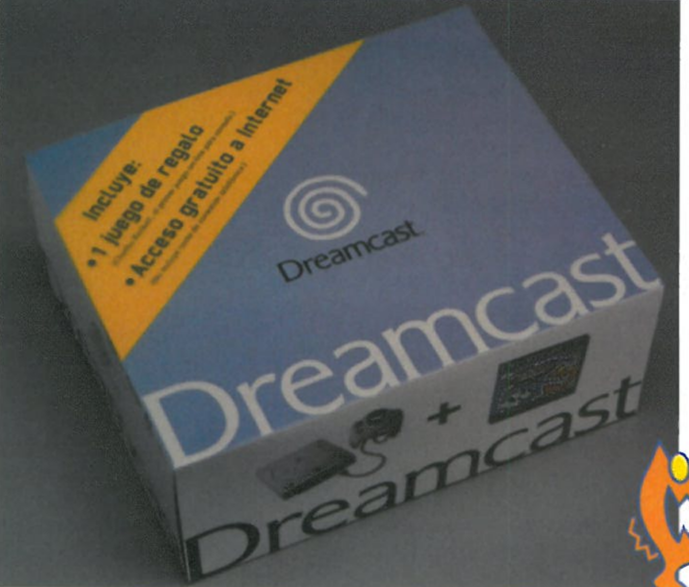
Seguro que más de uno está pensando que todo esto suena estupendo pero ¿qué pasa con los que compraron la Dreamcast antes del 9 de Junio? ¿Van a tener que gastarse casi 9.000 pesetas si quieren añadir *Chu Chu Rocket* a su colección? Pues no, basta con que se dirijan al portal Dreamarena y lo soliciten, Sega va a distribuirlo de forma gratuita. Ahora sólo falta que el modo online de *Chu Chu* funcione igual de bien aquí que en los Estados Unidos, donde los jugadores están jugando entre ellos muy pocos minutos después de conectarse. La estrategia europea de Sega se basa en facilitar el acceso y confiar que las redes ni se colapsen y ralenticen las conexiones más de lo razonable. En Japón eses problema está en vías de solu-





cionarse gracias a las redes de juego locales creadas en colaboración con compañías proveedoras de servicios y de cableado. Lo malo es que para optimizar las conexiones Sega Japón está estudiando cobrar a los jugadores una cuota de abono a la red local. De momento no se hablado de extender esta práctica a occidente, ya que Sega piensa que podría ser impopular. En estos momentos, la prioridad de la compañía es llevar a la Red el máximo número posible de jugadores, así que evitará en la medida de lo posible adoptar políticas que puedan considerarse disuasorias.
El mes pasado te explicábamos paso por paso cómo conectarte. Ahora que todos los usuarios de Dreamcast tenéis o estáis a punto de tener una copia de *Chu Chu* entre manos, podréis comprobar que el procedimiento es sencillo, basta con seguir una serie de pasos perfectamente claros que te conducen a través del menú del servidor





y te permiten decidir que tipo de conexión deseas (número de jugadores que necesitas, nivel de dificultad, compatibilidad de tu televisor...). El único consejo que nos queda por darte es que no pierdas de vista el reloj que parpadea en una esquina de tu pantalla: cuando estás experimentando las delicias de una buena partida online es fácil perder el sentido del tiempo y de la realidad.
Y luego la factura te parecerá real como la vida misma. ■

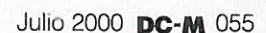
Partida online: El último mito. Es interesante, pero esto no va conmigo.
Si te gustan los videojuegos, no hay forma humana de que te mantengas al margen de la partida online. No dejes que las aparentes dificultades te desanimen, esto es rabioso presente con sabor a futuro y ni puedes ni debes perdértelo. Pronto encontrarás en la Red juegos de todo tipo: rol, estrategia, violencia, deportes, simulación... además, tu Dreamcast no va a dejar de proporcionarte personajes extra (*Street Fighter 3: Double Impact*) o niveles adicionales (*Rayman 2* y *Sonic Adventure*).

CÓMO HACER CHU CHU



Vamos a ver, ¿dónde has estado los últimos cinco meses? ¿Todavía no te suena todo esto de la partida online y del puzzle electrónico de los perros, los gatos y los cohetes de colores? Pues se trata, como te hemos explicado una y otra vez, de que metas el máximo de ratones posibles en el cohete de tu color salvándolos de los gatos que quieren comérselos.
El jugador que coja más ratones dentro del límite de tiempo asignado gana la ronda. Así que se trata de utilizar un complejo pero en el fondo muy intuitivo sistema de flechas direccionales para guiar a los ratones y despistar a los gatos.
El resultado es una hilarante bacanal de reflejos y razonamiento práctico. ■





DC-TOP

La Lista

Top 10 Dreamcast

Los más vendidos

Aquí tienes la lista de los más vendidos del mes, cortesía de CentroMail (902 171819, www.centromail.es), y un par de juegos que te recomendamos.



1 Resident Evil 2

Editor: **Virgin** Desarrollador: **Capcom**

Sigue dando miedo, sigue teniendo una atmósfera de lo más absorbente, pero no deja de ser una conversión directa de un viejo juego de PC que ya todos conocíamos de sobras. Aun así, se está vendiendo estupendamente.

2 Crazy Taxi

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sega**

Diversión arcade en estado puro con dos amplios y muy completos circuitos urbanos. Podría ser más realista, pero no más divertido.

3 NBA 2K

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sega**

Simuladores deportivos hay muchos, pero ¿cuántos tienen unos gráficos maravillosos y funcionan con una suavidad de guante de seda?

4 Tomb Raider IV

Editor: **Proein** Desarrollador: **Core Design**

¿Quién se resiste al poder de *Tomb Raider*? La arqueóloga del mono y las trenzas es un valor seguro. Y una buena combinación de puzzles, acción y aventura también.

5 Rayman 2

Editor: **Ubisoft** Desarrollador: **Ubisoft**

Si completaste *Sonic Adventure* sin bajarte del autobús, prueba con esto. Puzzles originales, precisión en el diseño y dificultad extrema.



6 Soul Calibur

Editor: **Sega** Desarrollador: **Namco**

Cede posiciones en la lista de ventas pero no en nuestros corazones. Que nadie nos pregunte si preferimos este juego o *Shenmue*, es una elección demasiado difícil.

7 Virtua Striker2 ver. 2000.1

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sega**

Esto también es fútbol, y a la gente el fútbol le gusta por que es un valor seguro. Como las conversiones de los grandes éxitos arcade de Sega.

8 The House of the Dead 2

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sega**

La conversión del juego de los zombies y la pistolita nacía con expectativas de éxito casi seguro. Y triunfa, vaya si triunfa. Masacre clásica sin aditivos ni condimentos.

9 Deadly Skies

Editor: **Konami** Desarrollador: **Konami**

No es nuestro juego preferido, pero a la gente le gusta volar y disparar, así que su éxito es del todo comprensible. Lleva varias semanas resistiendo en las lista.

10 Sega Rally 2

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sonic Team**

Corren tiempos de rally, y mientras espera a que llegue la competencia *Sega Rally 2* vuelve a hacerse un rincón en el orden de preferencias de los aficionados.

www.centromail.es

DC-M... ¡¡a jugar!!

Este mes trabajamos menos gracias a...



SWWS Euro 2000 Edition

Lo sabemos de sobras: la única Eurocopa que ganaremos este año es la virtual que nos ofrece Sega. Puede parecer triste, pero algo es algo.



Chu Chu Rocket

Si jugar entre nosotros ya despierta al adicto al puzzle que todos llevamos dentro no queremos ni imaginarnos cuando la redacción en pleno se conecte a la partida *online*. ¡Chu Chu!





GUÍA DE INVERSIONES

SÍ, LA DREAMCAST ES TODO UN FESTÍN GASTRONÓMICO, PERO NO PUEDES CONFORMARTE CON PEDIR UN PLATO CUALQUIERA DEL MENÚ. SI QUIERES SOFTWARE SANO Y EXQUISITO, NO ACEPTES IMITACIONES Y LÉETE CON ATENCIÓN LAS SUGERENCIAS DE NUESTRO CHEFF.

SOUL CALIBUR

El mejor juego de lucha de la historia sin lugar a dudas, y uno de los mejores juegos de todos los tiempos en general (el mejor, de hecho, para muchos). Se trata de la continuación en Dreamcast del fantástico arcade y juego para PSX *Soul Blade*. *Soul Calibur* también fue recreativa antes que título de Dreamcast, pero el juego de consola es infinitamente superior. ¡Sí, sí, créetelo! De los creadores de Tekken.

DC-M 10/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Namco
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Rumble Pack, opción 60Hz
- **A Favor:** Gráficos perfectos, un montón de modos, opciones y personajes.
- **En Contra:** Si alguien encuentra defectos a este juego, es que es imbécil.

Soul Calibur es, por ahora, el único juego absolutamente imprescindible de la máquina de Sega. Se puede sobrevivir sin *Sega Rally 2*, sin *Sonic Adventure*, sin *Virtua Fighter 3tb...* Pero si conoces a alguien que tenga una Dreamcast y no quiere comprar *Soul Calibur*, mátale de nuestra parte.



CRAZY TAXI

Tras una larga espera, mil previews y millones gastados en la recreativa, llegó *Crazy Taxi* para dreamcast. Inicias el juego y no tardas mucho en darte cuenta que todas las dudas que podías haber tenido sobre esta conversión eran ridículas. La jugabilidad es enorme y la durabilidad está asegurada gracias a un nuevo mapa y a los geniales retos de Crazy Box. La verdad es que ahora ya tenemos, al menos, dos razones para estar orgullosos de nuestra dremacast: *Soul Calibur* y, claro, *Crazy Taxi*.

DC-M 9/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: Volantes, rumble pack
- **A Favor:** Mucha acción, gráficos increíbles, gran jugabilidad
- **En Contra:** Tal vez demasiado arcade





SHADOW MAN

Al igual que *WWS 2000*, éste juego tarda en crear adicción. Es tan grande y complicado que al principio te parece más una tomadura de pelo que otra cosa. A medida que te metes en él vas descubriendo nuevos secretos y ya no puedes parar. El juego se acaba convirtiendo en una experiencia claustrofóbica y espeluznante. Sin duda, *Shadow Man* es la primera gran aventura en 3D para dreamcast. Lo es porque es complicado, inteligente y oscuro.

DC-M 9/10

- Distribuidor: Acclaim
- Desarrollador: Acclaim
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras:
- **A Favor:** Enorme. Un montón de cosas qué hacer. Grandes gráficos y excelente sonido.
- **En Contra:** Tal vez sea demasiado grande para ciertas algunos.





SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

La mejor conversión de un arcade que se ha hecho jamás. La versión para Dreamcast de *Sega Rally 2* no tiene nada que envidiar al arcade original. Más bien todo lo contrario: el arcade tiene cosas que envidiar al juego de consola, porque nuestro gd-rom cuenta con 40 circuitos distribuidos en seis escenarios diferentes.

DC-M 10/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.490 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Volante
- **A Favor:** Gráficos inmejorables, multitud de circuitos, infinidad de coches
- **En Contra:** Carreras al estilo arcade 100% con todo lo que eso conlleva (no hay daños, ni dinero...)

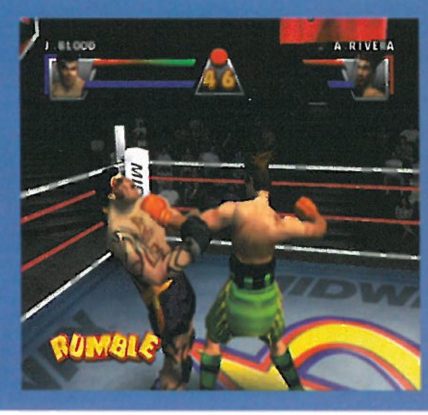


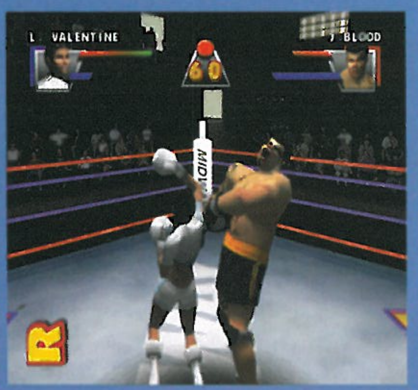

READY 2 RUMBLE

Está siendo un verdadero éxito en todo el mundo, y no es para menos. El primer juego de boxeo para Dreamcast es, también, el primer juego de boxeo realmente bueno de la historia. Su sistema de control no tiene precedentes. Los personajes más simpáticos y variados que puedas imaginar, un presentador real, unos gráficos fabulosos... Este juego es una joya, aunque no te guste el boxeo.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Infogrames
- Desarrollador: Midway
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Opción 60Hz
- **A Favor:** Buenos gráficos, cantidad y calidad de luchadores, un presentador de lujo, ritmo y un control excelente
- **En Contra:** Ganar a la CPU puede resultar demasiado difícil.



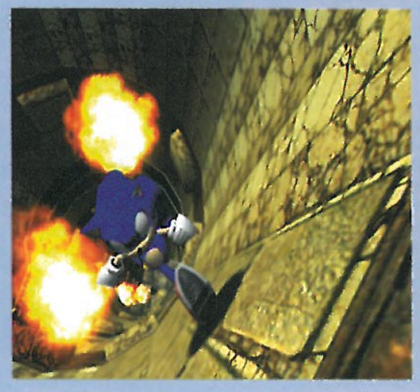
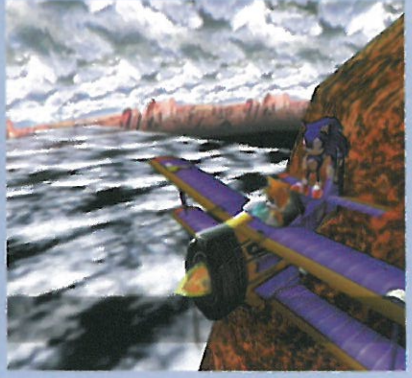


SONIC ADVENTURE

La mayor virtud de *Sonic Adventure* es que son seis juegos en uno. Al principio sólo está disponible Sonic, pero a medida que avances en el juego con él, te encontrarás con los otros cinco personajes, que pasarán a estar accesibles en el menú principal. Lo que queda es pura exploración. Se mantiene el aspecto general de los escenarios, pero la distribución de los elementos y los objetivos se transforman completamente.

DC-M 9/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: opción 60Hz
- **A Favor:** Gráficos fabulosos, seis juegos en uno, durabilidad y variedad
- **En Contra:** Problemillas con la cámara; sensación de espectador en los primeros niveles.

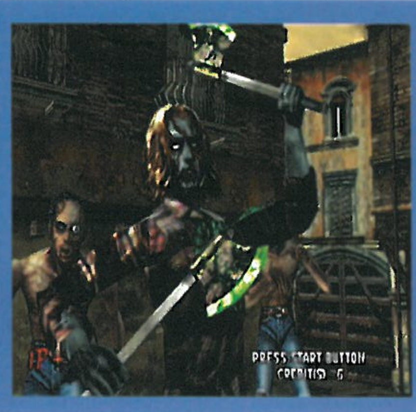



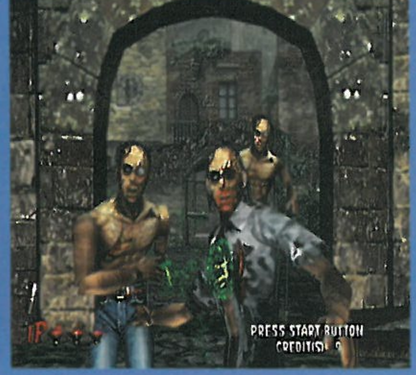
THE HOUSE OF THE DEAD 2

Es tan magnífico, que la primera vez que lo vimos pensamos «bueno, algo tan bestial no saldrá para la próxima consola de Sega. Ya ves, las apariencias engañan: sí ha salido para Dreamcast, y no se diferencia prácticamente en nada. El secreto de la magnífica conversión de este título se lo debemos a la placa Naomi, en la que está basada la recreativa. Dreamcast utiliza un sistema casi idéntico.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.490 Ptas. Con pistola 13.990 Ptas
- Jugadores: 1-2
- Extras: Pistola y rumble pak
- **A Favor:** Gráficos idénticos a los de la recreativa, muchas rutas, fabuloso modo para dos jugadores.
- **En Contra:** Difícil.



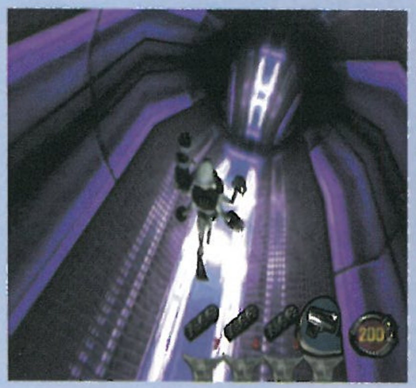


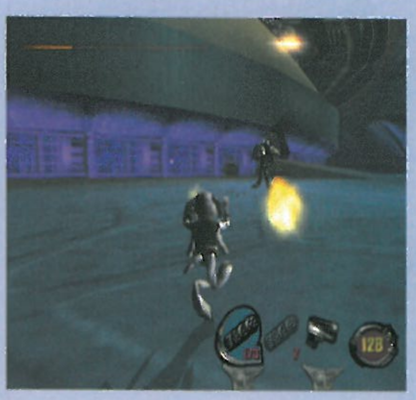
MDK2

Una insólita combinación de cómic de extravagancias futuristas y *shoot'em up* furioso. Un perro, un científico loco y un humilde burócrata se lanzan a salvar el mundo sin contemplaciones. Muchos morirán en el intento y la mayoría de los escenarios quedarán hechos trizas, pero acabará valiendo la pena. Uno de los juegos más creativos que han pasado por la Dreamcast hasta ahora.

DC-M 9/10

- Distribuidor: Virgin Interplay
- Desarrollador: Bioware
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: Uno
- Extras: 60 Hz, Vibration Pack
- **A Favor:** Diseño genial, controles precisos y llenos de posibilidades. Mucha acción.
- **En Contra:** curva de dificultad un poco irregular.





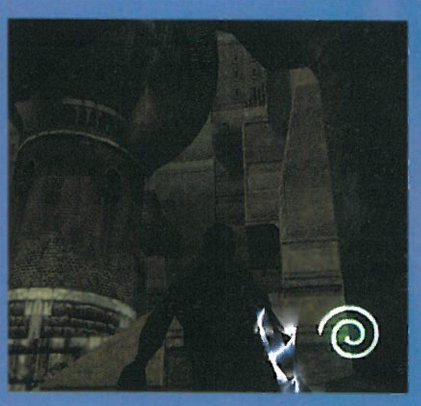
SOUL REAVER

La secuela del juego para PSX *Omen:Legacy of Kain* le saca unos trescientos pueblos de ventaja al original gracias a uno de los guiones más completos y creíbles que hemos visto en mucho tiempo. En el papel de Raziel, un vampiro atormentado y poderoso, debes recorrer dos áreas de juego inmensas o dominios, el dominio Físico y el Dominio Espectral, cada uno con su propia lógica y sus reglas de juego.

DC-M 9/10

- Distribuidor: Proein
- Desarrollador: Crystal Dinamics
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: VM
- **A Favor:** Gráficos magníficos, muy buen diseño de niveles, inmortalidad, no hay tiempos de carga.
- **En Contra:** Se come la VM.



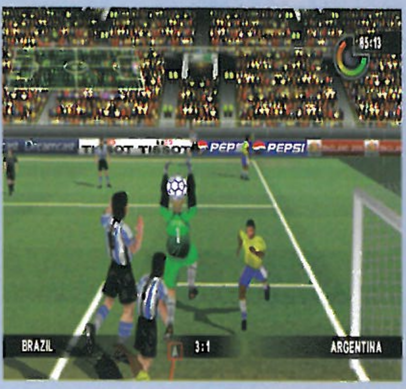


WW SOCCER 2000

De entre todos los juegos de fútbol hasta ahora aparecidos para dreamcast, éste es el más real y, por consiguiente, nuestro preferido. Para los que sólo buscan un juego rápido en el que puedas marcar de chilena desde el córner, *WWS 2000* no es recomendable. En cambio, si tienes el tiempo y la paciencia que el juego requiere, las gratificaciones son notables. Dominarlo es amarlo.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Silicon Dreams
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras:
- **A Favor:** Gran sistema de pase y disparo, realista, grandes gráficos y un montón de equipos y competiciones
- **En Contra:** Demasiado lento.





UEFA STRIKER

UEFA Striker es el primer juego de fútbol en aparecer para DC, un simulador que trata de combinar las opciones de *FIFA* con la jugabilidad de *ISS Pro*. Casi lo consigue. Para ser una primera versión es buenísimo, así que esperamos ansiosos la secuela, ya que con un par de retoques, éste puede convertirse pronto en indispensable. Éxito asegurado y existencias agotadas en nuestro país.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Infogrames
- Desarrollador: Rage
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras: VM, 60Hz
- **A Favor:** Buenos gráficos jugabilidad fluida. Gran modo de entrenamiento
- **En Contra:** Falta de movimientos y modo muy confuso para cuatro jugadores.





POWER STONE

Durante los primeros meses de vida de DC ha sido un éxito de ventas, así como un favorito de gran parte de la crítica. *Power Stone* es un juego de pelea en 3D. Con escenarios extraños y personajes curiosos. Falto de longevidad en el modo para un jugador, pero adictivo en familia. Éste es uno de aquellos juegos que son muy fáciles de empezar a dominar, pero dificilísimos de llegar a dominar por completo.

DC-M 9/10

- Distribuidor: Eidos
- Desarrollador: Capcom
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: VM
- **A Favor:** Extremadamente original. Fácil de jugar y muy bonito
- **En Contra:** Demasiado fácil de completar



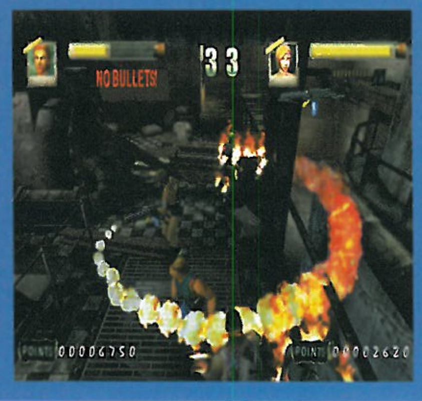


ZOMBIE REVENGE

Otra conversión arcade. Y otro resultado de arcade puro y duro. Este juego viene para seguir con la bonita tradición de esta máquina de ofrecernos nuevos zombies cada mes. Con los movimientos de *Virtua Fighter*, con un montón de armas, esto es como *un House OF The Dead* en tercera persona. Lucha y aniquilación de zombies en un juego que se desmarca de la moda del terror para crear algo ciertamente divertido y adictivo.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras:
- **A Favor:** Grandes enemigos, brillantes gráficos, muchas armas y muchos movimientos
- **En Contra:** Tiene zombies pero no es un juego de terror.





RED DOG

El mejor *shoot'em up* para Dreamcast sin ninguna duda y también uno de los que ofrecen mejor partida multijugador. No es GoldenEye ni Quake II pero se acerca, gracias a su sistema de juego variado, inteligente y adictivo. Sólo seis niveles, pero múltiples misiones que incluyen muy estimables elementos de estrategia. Despanzurrar alienígenas a los mandos de un buggy blindado nunca fue tan divertido.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Argonaut
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras: 60 Hz
- **A Favor:** Shoot'em up inteligente con escenarios variados y buena estructura de misiones. Muy buena partida multijugador.
- **En Contra:** Le falta algo de atmósfera.





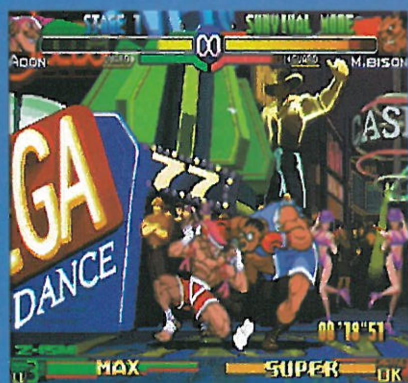
STREET FIGHTER ALPHA 3

Capcom actualiza sus famosas series con este juego. Bueno, las actualiza sólo un poco, pues por muy fantásticos que sean los movimientos, geniales los personajes y creativos los entornos, *Street Fighter Alpha 3* sigue siendo en 2D. Esto provoca que uno acabe de jugar a este juego y, sí, se lo ha pasado muy bien, pues es una creación de quienes entienden la lucha mejor que nadie, pero si has jugado a *Soul Calibur* ya no puedes volver a las 2D.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Virgin
- Desarrollador: Capcom
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras:
- **A Favor:** Conversión perfecta, un montón de acciones y gran velocidad
- **En Contra:** En contra: 2D, algo sobado



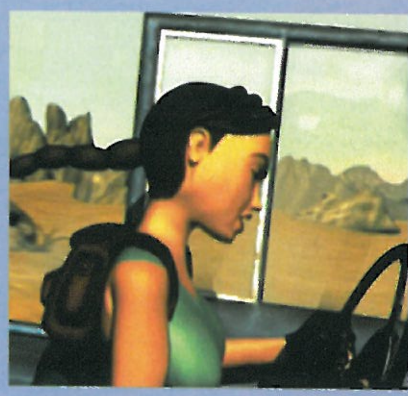


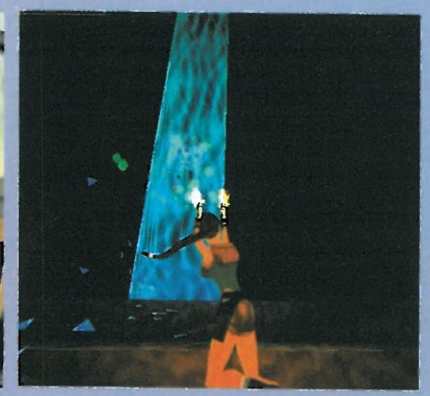
TOMB RAIDER IV

La arqueóloga más famosa del mundo virtual no podía permanecer alejada de la Dreamcast. Una consola se hace mayor de edad cuando es capaz de ofrecer lo mejor, y no dudes que el rostro más popular de la historia de los videojuegos forma parte de "lo mejor".

DC-M 8/10

- Distribuidor: Proein
- Desarrollador: Core Design
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Ninguno
- **A Favor:** Sistema de juego clásico y fiable. Buena ambientación y diseño de niveles.
- **En Contra:** En contra: Control poco fiable y gráficos mejorables.



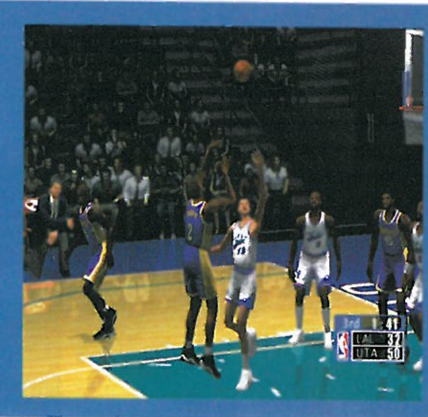


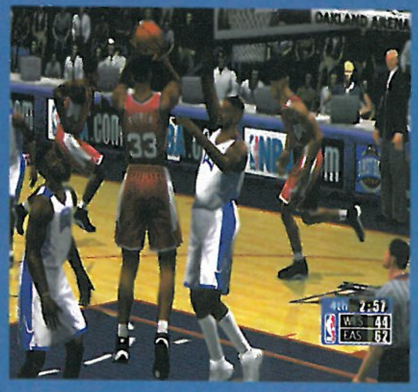
NBA 2K

El mejor simulador de baloncesto de todos los tiempos. Así de claro. El cuidado con que se ha captado y reproducido ese gran espectáculo que es la NBA no tiene rival. Excelente modo de simulación pura y dura y buenos complementos.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Visual Concepts
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras: 60 MHz
- **A Favor:** Altísimo nivel gráfico. Extraordinarios modos Arcade y Simulación.
- **En Contra:** En contra: Muy orientado al juego de ataque y algo falto de atmósfera.





4 WHEEL THUNDER

Conducción de vértigo para los que se aburren en circuitos de diseño cuadriculado y prefieren elegir su propio camino y superar obstáculos. Grandes ruedas, variedad y... dificultad.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Infogrames
- Desarrollador: Kalisto
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Ninguno
- **A Favor:** Intensa experiencia de conducción con diseño de escenarios muy variado.
- **En Contra:** Bastante difícil y sólo para dos jugadores.





RE-VOLT

Re-Volt es, probablemente, el mejor juego de coches teledirigidos nunca creado. Con unos gráficos que valen una vida y media, infinidad de pistas y un montón de coches, este pequeño mamón es más difícil de dominar que una novia respondona. El reto es enorme, el manejo es, simplemente, genial y los power ups son de lo más desquiciado. En fin, una verdadera joya, cuyo único problema es que puede llegar a ser demasiado frustrante.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Acclaim
- Desarrollador: Probe
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras: Volante, rumble pack
- **A Favor:** Muchos coches y circuitos. Editor de pistas. Grandes gráficos.
- **En Contra:** Demasiado difícil, CPU asesina.









Hay docenas de personajes que no juegan, convirtiendo en entorno en un magma de actividad

SILVER

¿Puede este RPG de Infogrames superar a Evolution? Nosotros creemos que sí.

EN DOS PALABRAS



> Editado el año pasado en formato PC, *Silver* es uno de los mejores RPG británicos y puede que también el mejor continuador de *Final Fantasy VIII*. Siempre supimos que era un juego especialmente apropiado para consolas y esta conversión a DC así lo demuestra.

DETALLES

Editor:	Infogrames
Desarrollador:	Spiral House
Origen:	Reino unido
Jugadores:	Uno
A la venta:	Julio

Érase una vez en un reino fantástico un aprendiz de guerrero llamado David. David era un hombrecito alegre, sobretodo por la bella esposa que tenía, Jennifer, con quien compartía una vida feliz en una casita situada en una pequeña aldea, a kilómetros de la autopista más cercana.

Pero un buen día un mago malvado llamado Silver decidió que le apetecía liarla, y raptó a todas las mujeres de la aldea para así poder crear su propio harén. Muchos de los hombres tenían demasiado miedo para intentar recuperar a sus esposas. También estaban los que preferían no recuperarlas. Pero David estaba muy indignado. "A ese mago lo pillo yo" se le oía decir. "Voy a subirme a ese castillo que tiene encima de la montaña y le voy a partir la cara. Y después voy a regresar con mi mujer a nuestra preciosa casita. O eso o moriré en el intento". Y los temerosos aldeanos rodearon al héroe valiente, alabándole: "¡Viva David! Nos devolverá nuestras esposas". Aunque más de uno llevó a David aparte para decirle a la oreja: "Escucha, la mía la puedes dejar allí. Es que nunca me deja ver ni el fútbol ni 'El gran hermano' y ya no puedo más."

Y esa es la historia que hay detrás de *Silver*, el prometedor RPG de Infogrames. Como es de suponer, tú te pones en la piel de David, y tienes que pasar por toda una serie de lugares diferentes, coleccionando por el camino ocho *orbs* mági-





"Ya sé que mi perro le ha asustado, pero eso no es razón para decapitarle."

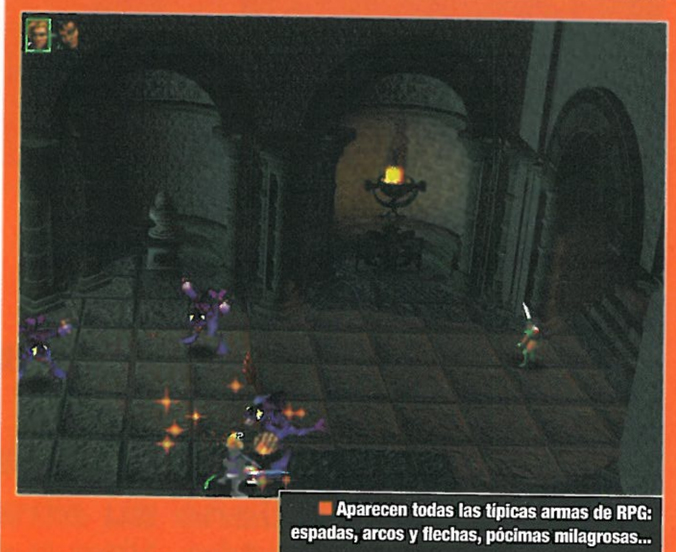
"Te enfrentarás a orcos gólems y ratas gigantes"

cos, que combinados pueden acabar con el malvado mago. A lo largo de la aventura también tendrás la oportunidad de reclutar a otros personajes para que te ayuden en tu misión. Hay un arquero llamado Sekune, una luchadora con espada llamada Vivienne, y un mago llamado Chiaro, entre muchos otros. Fue desarrollado originalmente para PC hace un par de años. Para el lanzamiento en formato Dreamcast, se han hecho importantes mejoras en algunas áreas. El cambio más significativo es el de la interfaz de control. En el PC el juego utilizaba un sistema de apuntar y hacer click, de forma que los jugadores movían a los personajes por la pantalla utilizando el ratón y haciendo click en los lugares hacia donde querían que se dirigiesen sus personajes. Pero aquí, mediante el stick analógico, tienes control directo sobre David, de forma que el juego se parece más a *Zelda* o *Gauntlet* que al original para PC. También puedes ir alternando el control directo sobre los personajes, dejando que la IA de la consola se encargue de controlar al resto. Es un sistema muy completo, que te permite sacar lo mejor de las habilidades específicas de cada miembro del equipo. También es compatible con la VM, de forma que puedes guardar el juego cuando te apetezca (esto es una mejora respecto a la versión para PC, en la que sólo podías guardar en lugares específicos del juego). En cuanto a monstruos, hay cerca de 70 tipos diferentes contra los que puedes luchar. Entre ellos están los orcos, los gólem y las ratas gigantes. También tendrás que enfrentarte a unos jefes de final de nivel que dan mucho miedo. Pero no lo tendrás que hacer en un orden específico, como en algunos RPG de estilo arcade, sino que la estructura es no-lineal, de manera que puedes explorar cada mundo en el orden que quieras.

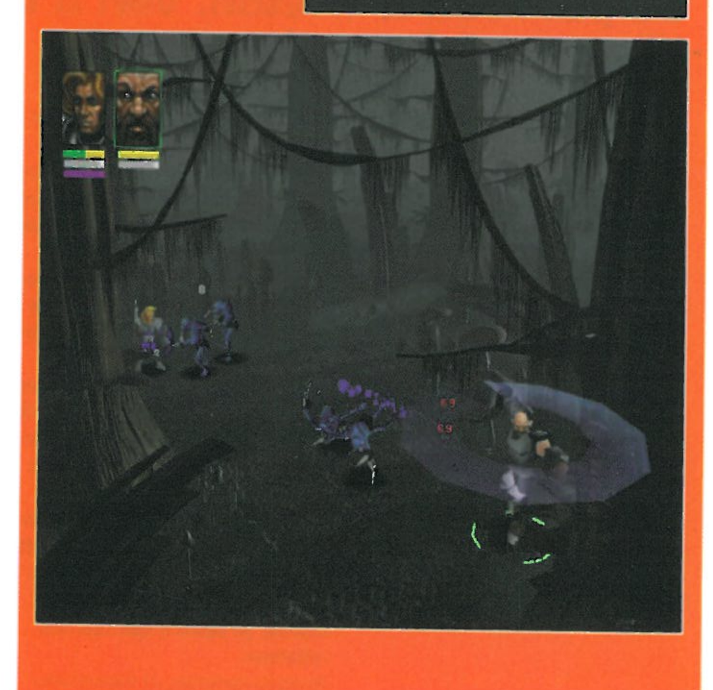
Silver nos tiene esperando ansiosos con nuestras espadas desenfundadas. Para aquellos a quienes les dan palo los juegos RPG por la complejidad de la progresión del personaje y por los combates por turnos, este juego con control plenamente arcade y luchas en tiempo real les hará cambiar de opinión. Pronto os daremos una reseña completa del juego.



En la versión para PC se valoraron los gráficos nítidos y detallados. Nosotros también consideramos que estaban muy bien.



Aparecen todas las típicas armas de RPG: espadas, arcos y flechas, pócimas milagrosas...





El magnetismo de Neo le permite acceder a areas aparentemente bloqueadas.



No se puede negar que este juego tiene una estética muy particular

SUPER MAGNETIC NEO

Es mono, azul y tiene su atractivo, aunque se parezca a Tristón. Ven a conocer a Neo, el nuevo héroe plataformil.

EN DOS PALABRAS



> *Super Magnetic Neo* es un plataformas al viejo estilo con obstaculos que superar y enemigos a los que hacer fosfatina. La principal novedad es que Neo puede utilizar sus poderes magnéticos para cruzar los 20 niveles y retar al jefe final.

DETALLES

Editor: **Crave Entertainment**
Desarrollador: **Genki**
Origen: **Estados Unidos**
Ultra: **y muy magnético**
A la venta: **Ya**

Los fans de las plataformas en 3D ya deben tener ganas de disfrutar del *Supermagnetic Neo* de *Crave Entertainment*. Échale un vistazo a estas pantallas, ellas solas bastan para convencer incluso a los más duros detractores de este género de que este juego promete ser algo especial. Tomas el control de Neo, un robot monísimo y asustadizo, con poderes magnéticos que podría pasar perfectamente por un pitufo mutante con una cráneo semejante a un imán. Y, cómo no, hay un enemigo público que ataca a nuestro héroe. En esta ocasión se trata de un bicho malhablado inclinado a dominar el mundo, ya sabes a qué tipo nos referimos.

Afortunadamente, el mecanismo del juego, al igual que el diseño del personaje, es mucho más original que el argumento. De la misma manera que puede correr y saltar, Neo puede desplegar dos campos magnéticos de polaridad opuesta. Al disparar el rayo rojo contra sus enemigos, Neo puede atraerlos y meterlos en una caja que luego a su vez podrá lanzar contra otros contrincantes. Usando las descargas contra los enemigos puede repeler su efecto.

Neo, además, tiene la capacidad de interactuar con el entorno; por ejemplo, al desencadenar una descarga roja encima de una plataforma roja magnética, se puede propulsar él mismo en el aire, donde tendrá ocasión de asirse y navegar montado en parras magnéticas o rieles.

Gráficamente hablando, *Super Magnetic Neo* es magnífico. Hace que el mundo exuberante de *Rayman 2* se parezca a aquellos juegos monocromos de Spectrum.

Casi todo el tiempo las cosas corren a 60 fps y hay algunos detalles realmente increíbles, como ocurre con el nivel nevado donde puede apreciarse el reflejo de Neo en el terreno helado. Admitimos que es algo digno de ver.

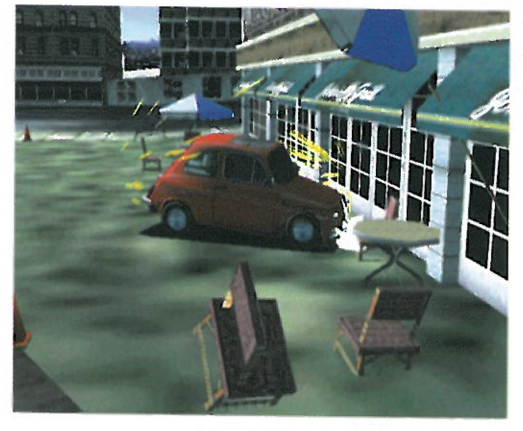




Danzas bárbaras sobre el asfalto.



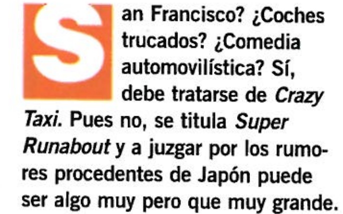
Pero tienes que pagar lo que rompes. Una lástima.



"Claro que puedo conducir, ¿no veis que no he tumbado ni un, gluppps... casi ningún cono?."

SUPER **RUNABOUT**

Crazy Taxi encuentra a Grand Theft Auto



San Francisco? ¿Coches trucados? ¿Comedia automovilística? Sí, debe tratarse de *Crazy Taxi*. Pues no, se titula *Super Runabout* y a juzgar por los rumores procedentes de Japón puede ser algo muy pero que muy grande.

Este juego de Climax Entertaintment es la versión Dreamcast de un viejo éxito PlayStation, *Runabout*, más conocido como *Felony 11-79* en occidente. El juego en cuestión era un simulador de conducción en circuitos urbanos con amplios mapas, vehículos originales, música surf japonesa y peatones que huían como almas en pena de tu descontrolado automóvil. Gráfica y técnicamente no era ninguna maravilla, pero hay que reconocer que tenía su atractivo.

Como era de esperar, la secuela será más grande, más variada, más completa y tendrá mejor aspecto que el original. El sistema de juego combina elementos de *Crazy Taxi*, *Driver* y *Grand Theft Auto*. Te abres paso con total libertad a través de un laberinto urbano para realizar una serie de misiones que suelen consistir en coger una serie de objetos y entregárselos a la organización criminal para la que trabajas. También debes evitar a la policía y no estamparte contra nada. Un par de choques violentos pueden llevarte a un rápido Game Over. Tampoco faltan misiones de complemento con las que puedes desbloquear nuevas secciones de la ciudad.

En lo que a los autos se refiere, puedes contar con que sean divertidos y variados. El juego original tenía alrededor de 20, incluidos autobuses, turismos de época o scooters, cada uno con sus virtudes y sus defectos. En *Super Runabout* hemos podido ver Mercedes, coches de Fórmula 1, camiones y hasta furgonetas.

La Dreamcast parece haber nacido para servir de soporte a los juegos de carreras más sexy del mercado, y *Super Runabout* no va a ser una excepción. Es de esperar que los diferentes mapas (situados en una ciudad costera y accidentada, como San Francisco) estén repletos de calles interconectadas y callejones por los que asomar la nariz y las llantas. A juzgar por los cortos disponibles en Internet, a *Super Runabout* aún le falta un poco de animación. Recuerda más a las calles solitarias de *Driver* que a la jungla humana llena de vida y movimiento de *Crazy Taxi*. De todas maneras, aún es pronto para hablar. Climax promete que a las calles de su juego no va a faltarles de nada, y nosotros les damos un voto de confianza.



Aquello de ahí al fondo es la pirámide Transworld, que también aparece en Metropolis Street Racer.

EN DOS **PALABRAS**



> ***Crazy Taxi*, *Driver* y *Grand Theft Auto* han servido de inspiración evidente a este juego de conducción ilegal en el filo de la navaja. Los escenarios urbanos prometen ser de lo mejor visto hasta el momento en la DC.**

DETALLES

Editor:	Sin confirmar
Desarrollador:	Climax
Origen:	Japón
Carretera:	al infierno
A la venta:	Sin fecha

NHL 2K



Fuego sobre el hielo. Aunque te dejará frio fuera de el.

EN DOS PALABRAS



> Un simulador deportivo que hace realidad el milagro de los panes y los peces: inmediatez arcade y velocidad furiosa combinadas con un nivel de fidelidad y realismo irreprochable.

DETALLES

Editor:	Sega
Desarrollador:	Blackbox
Origen:	USA
Temperatura:	Extrema
A la venta:	Verano

Aunque el hockey en hielo sea un deporte poco conocido entre nosotros, no se puede negar que esas salvajes peleas (con pretexto deportivo, eso sí) entre gorilas geométricos tienen su encanto. *NHL 2K* nos permite descubrir otras dimensión de este exótico deporte. No encontrarás muchas peleas dentro (aunque las hay), pero sí una experiencia de juego realista y refinada.

El aspecto gráfico y el gran realismo alcanzados mediante la captura de movimiento son las principales cualidades de este nuevo título de hockey, pero, y soltémoslo de una vez, dejará frío al jugador escrupuloso, amante de personalizar su modo de juego con la intención de recrear un campeonato que se vea y se juegue diferente del anterior. *NHL 2K*, hablando claramente, ignora a este tipo de jugadores y deja fuera opciones de configuración tan apreciadas como el control de la cámara en las repeticiones, el número de partidos en una temporada, el modo de práctica, la elección de reglas de juego, una labor amplia de manager o la creación de jugadores (y en este punto, el descuido de los señores de Blackbox ha tenido incluso ironía, pues les puedes cambiar un montón de cosas a los jugadores, ¡pero ninguna resulta útil a la hora de jugar!).

Pero reponiéndonos de este golpe, podremos encontrar en el juego mucha diversión, y en particular, la combinación entre reflejos y trabajo en equipo más lograda hasta ahora para este deporte. La velocidad de juego es lo suficientemente realista como para que tengas tiempo de planear tus jugadas





Calidad gráfica, riqueza táctica y considerable realismo





Rápido contraataque de SJ que está a punto de sentenciar el partido.



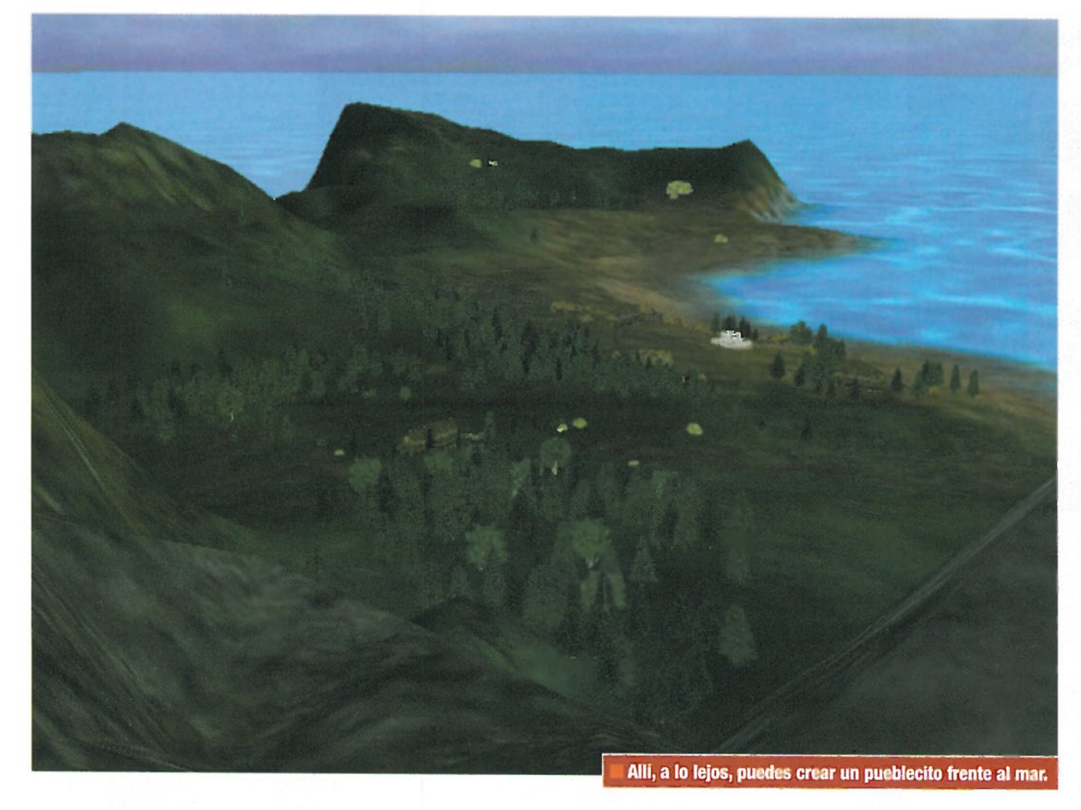

Fíjate qué efectos de luz y qué cuidados están los reflejos en el hielo





“La velocidad de juego realista te permite utilizar algo de táctica contra la CPU”

antes de responder al reto de la IA; pues no es posible aquí pillar el truco para anotar sin que la CPU mueva el personal hasta bloquearte las entradas. En consecuencia, sólo sirve aprender a dirigir el disco en la dirección correcta, hacia el jugador que pueda darse la vuelta y disparar en medio segundo, y dominar los botones para pases largos y cortos. Ocasionalmente se inicia una pelea entre los muchachos, y es cuando debes entrar a poner orden con tu palo en alto y un buen número de fuertes empujones; pero esto es solamente un rato de ocio destructivo dentro de una dura jornada de concentración y deporte. Pero el avance más llamativo entre *NHL 2K* y sus predecesores sin duda será lo que te llegue a través de los ojos: las láminas de plexiglás que separan al ardiente público de la fría cancha tiemblan con pasmosa naturalidad con los golpes, sin dejar de reflejar a todo patinador que se acerque a ellas. El hielo de la cancha deja atrás su pulida cara inicial a medida que los patines le abren surcos por todas partes y los frenazos en seco le arrancan pequeñas olas de escarcha, hasta que, al final del partido, resulta opaco, y refleja mucho menos a los jugadores. Y éstos no sólo tienen las 800 caras de la NHL norteamericana sino que incluyen alguna posibilidad de variación del rostro según estén recibiendo un golpe o celebrando un gol. Además se mueven por la cancha con movimientos cargados de realismo, haciendo todo tipo de gestos naturales, a las velocidades normales, y de este modo llenan la atmósfera de juego con una inconfundible sensación de puro hockey. Aún es pronto para avanzar un juicio definitiva, pero parece claro que ha NHL 2K no le vendría mal una oferta alternativa de modos de juego y opciones de personalización. Lo que no le falta es el espectáculo, la violencia, el brillo y la velocidad que este deporte puede ofrecer. ■


Allí, a lo lejos, puedes crear un pueblecito frente al mar.


Estas primeras imágenes DC muestran el aspecto del juego.


Es una pequeña choza... ¿qué tal si la destrozas?

BLACK AND WHITE

Dios se disfraza de RPG.


¡Llévame a la playaaaa!

EN DOS PALABRAS



> La divinidad de los juegos ha vuelto con otro de sus intrigantes conceptos. Igual que en Populous, eres un Dios que "vela" por una tribu concreta en una tierra casi superpoblada. ¿Que cuál es tu misión? Debes derrotar al Dios rival y pasártelo divinamente.

DETALLES

Editor:	Sega
Desarrollador:	Lionhead
Origen:	Reino Unido
Jugadores:	Uno
A la venta:	Otoño

Mira, mira, llega un juego genial en el que tú eres Dios y tienes un mono grande y luego están los habitantes de la aldea y es muy ingenioso y lo ha hecho ese tipo que... ¡Uf, un momento, que tomo aliento! Ya sabes de qué juego estamos hablando, ¿verdad? *Black and White*, de Lionhead, ya no es secreto de estado y su creador, Peter Molyneux, es como la Rocíito de la prensa de los videojuegos (había unas fotos de Molyneux vestido con un *sarong* y con la cabeza afeitada que, por desgracia, no llegaron a nuestra redacción, ¡lástima!).

Pero a pesar de tanto revuelo, cómo se jugará a *Black and White* seguía siendo un misterio... hasta hoy. Sega convocó una *preview* especial de DC *Black and White* y allí estábamos nosotros para no perdernos ni una coma de lo que decía Molyneux sobre su última obra maestra.

Todo parece muy sencillo. Molyneux describe *Black and White* como un RPG en el que juegas en el papel de Dios. "La regla del juego es –dice– que en las zonas donde los habitantes crean en ti, puedes hacer todo lo que quieras". En la práctica, utilizas una mano virtual separada del cuerpo para interactuar con el entorno y también diriges de forma indireca las acciones de tu criatura. Como resulta que eres un Dios, tu criatura y los habitantes de la zona que hay bajo tu control te adoran, así que todo lo que hagas afectará al desarrollo del mundo y al de tu bestia. La criatura empieza siendo del

Arquitectura rústico-radical.

MOLY HABLA

¿Cúales serán las diferencias más notables entre la versión Black and White para PC y la de DC?
Me gustaría mantener el mismo nivel de jugabilidad en detrimento de los gráficos, pero creo que el mecanismo de control funciona mejor con el joypad de la DC. Es el primer juego en el que veo una conversión de lo más natural y fluida.

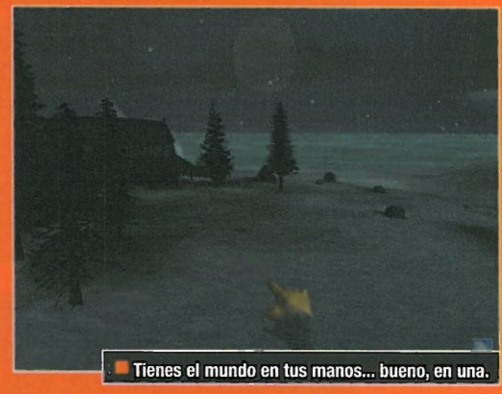
Parece que estés combinando el diseño de un juguete con el diseño de un juego. ¿No son dos cosas que se excluyen mutuamente?
No, y te diré de donde salió la idea. A mi me encantaba un juego llamado Zelda, creía que era fantástico, uno de los mejores que se han hecho y se harán jamás, pero lo que me frustraba mucho era el hecho de que no podías estar ahí dentro. No podías meterte en uno de los pueblecitos y empezar a interactuar con todo lo que te rodeaba, así que imaginé un argumento en el que los fragmentos de la historia no sólo tenían que ver con todo lo que había a tu alrededor, si no que también dependían del estado de ese entorno.
Entonces lo vi ▶

mismo tamaño que los habitantes y mientras va creciendo hasta alcanzar sus dimensiones definitivas, aprende a comportarse tomando ejemplo de ti. O sea, que si te diviertes machacando a tus adeptos para demostrarles quien manda, tu bestia hará lo mismo que tú. Uno de los especialistas que probaron el juego nos contó que su mono gigante se había dedicado a lanzar seres humanos al mar. Luego, el sistema reveló que el mono había ahogado a unas 60 personas.
Si eres benevolente y amable con tus seguidores, tu criatura será como una mascota grandullona y afable, pero si eres cruel, se convertirá en un monstruo. El aspecto de la bestia cambia para reflejar su personalidad –que es la tuya, claro– y se vuelve dulce si eres bueno y horrible si eres cruel. También responde si le tocas y puedes recompensarle con unas palmaditas si se ha portado bien o darle una torta si necesitas castigarle.
A través de tus acciones y de las de tu criatura, el número de habitantes que te adoran crecerá hasta el punto en que podrás obrar milagros en forma de bolas de fuego y relámpagos. Tu criatura también puede aprender estos conjuros y emplearlos a su manera.
En *Black and White* tendrás que disputarte el control del mundo a otro Dios, pero de esto no te ▶

SER UN DIOS

"Los caminos de Dios son inescrutables", dicen por ahí (sobretodo, cuando ocurre una desgracia), pero Él o Ella nunca había hecho nada semejante: Tu misión en *Black and White* es ejercer tu autoridad divina sobre una pequeña tribu. Para conseguirlo sólo dispones de dos cosas... y una de ellas es un mono gigante.

Tu primera toma de contacto con el mundo será esta mano. Dirígela por todo el mapa con el stick analógico. También puedes recoger objetos e individuos de la tribu... hasta puedes lanzarlos por ahí.


Tienes el mundo en tus manos... bueno, en una.


"No, no me apuntes con eso."

El animalito tan mono que te saluda con su manita es tu criatura. Tu peludo representante en el planeta y aprenderá todo lo que tu mano haga. Su comportamiento dependerá de cómo le trates.

Lo importante es que la criatura actuará directamente con tus adeptos. De nuevo, lo que haga con ellos depende de ti. Si te pasas las horas repartiendo leña entre los pobres creyentes, él hará exactamente lo mismo. Suena bien, ¿verdad?


¡Siéntate, monicaco! ¡Que te sientes he dicho!


Déjalo Boby, déjalo, no vale la pena.

El Dios rival, controlado por la CPU (o por otro jugador si estás conectado) también tiene su propia criatura y es casi seguro que acabará peleándose con la tuya. Por suerte, no pueden matarse la una a la otra. Saldrán corriendo si son heridos de gravedad.

MOLYNEUX: "¡QUÉ MAL"!

La mayoría de la gente aprende de sus errores y Molyneux no iba a ser una excepción. En una serie de demoledoras revelaciones, se carga todos sus otros juegos y promete compensarnos con *B&W* por tantos errores.

Populous: "Demasiado repetitivo."



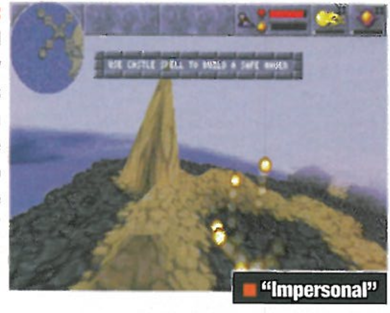
"Repetitivo"

Powermonger: "Carente de argumento, la interfaz era excesivamente complicada."



"Sin argumento"

Magic Carpet: "La jugabilidad era muy repetitiva y los adversarios con los que te encontrabas no tenian ni pizca de personalidad."



"Impersonal"

Theme Park: "No creo que la mayor parte de los que compraron TP jugasen más allá del primer nivel. No suponía ningún reto."



"Ningún reto"

Dungeon Keeper: "Tengo la sensación de que fastidié *Dungeon Keeper.*"



"Lo estropeé"



En Black & White tienes el mundo a tus pies, así que ordena y manda.

MOLY HABLA

...claro: tenía que ser un RPG, como Zelda, pero en el que no adoptases el rol de un elfo, sino el de un Dios ¿Por qué no?

Entonces, ¿fue una especie de salto conceptual lo de incluir un RPG y un simulador divino en un solo juego? ¿Cómo se te ocurrió?
El gran salto conceptual que di con *Black and White* tuvo que ver con que todos los juegos anteriores que había hecho eran extremadamente complicados, un poco cutres en cuanto a características y vacíos de argumento. Ese era el gran problema de juegos como *Dungeon Keeper*, *Syndicate* y *Magic Carpet*. Si pudiera volver atrás, sería de lo primero que me ocuparía. Mira, un buen ejemplo es la diferencia entre *Quake* y *Half Life*: la jugabilidad era prácticamente idéntica, pero lo que marcaba la diferencia era el argumento. *Half Life* tenía un argumento y eso fue lo que lo convirtió en un juego tan revolucionario, así que me dije "¿y por qué no aplicar la misma idea a un juego que es mitad estrategia, mitad simulador divino sin que la balanza se incline más hacia un lado que la otro?

▶ das cuenta hasta que un día tu criatura se topa con otra bestia –que resulta ser la criatura de tu Dios rival– y aquí es donde el juego entra en todo su apogeo. Cuando las dos criaturas se encuentran, pueden ponerse a pelear y entonces el juego parece un *beat'em up*. Puedes controlar a tu criatura o bien dejar que luche empleando todo lo que ha aprendido de ti; y es que las bestias también utilizan bolas de fuego y otros hechizos a modo de movimientos especiales. Tu criatura no morirá: "La gente pasará tantas horas con sus bestias que no podemos dejar que mueran", dice Molyneux. Pero sí que se resentirá de los ataques y acabará llena de moratones y cicatrices.

El reto principal que el juego te propone es derrotar al Dios rival y a su criatura, pero paralelamente hay una serie de pequeños desafíos que añaden más profundidad y dan algún giro imprevisto en la historia.

En la versión que presentó Molyneux, una escena de vídeo introduce un desafío en el que una mujer te suplica que ayudes a su hermano, que se ha perdido en el bosque y está a punto de morir. Hay varias maneras de enfrentarse a este drama, pero están divididas entre el bien y el mal. Si quieres ser bueno, recoges a la mujer y la acercas a su hermano o le buscas y le curas, o vas y se lo traes. Pero si quieres dar rienda suelta a toda tu maldad, puedes dejarle morir en el bosque, matarle o peor aún: matarla a ella también y dejar su cadáver al lado del hermano agonizante. Tu recompensa por superar el desafío será un hechizo nuevo. *Black and White* es, sin duda alguna, algo muy impresionante. La bestia que crías parece una especie de Tamagotchi gigante y sofisticado, mientras que la historia de un Dios contra otro Dios tiene su origen en *Populous* y las palizas son herencia directa de cualquier buen *beat'em up*. Pero a *Black and White* se le queda pequeña cualquier clasificación. Lo que hemos visto hasta ahora nos deja con las ganas de más y estamos ansiosos por que caiga en nuestras manos ¡ya!.

> "Los cambios en el aspecto de tu criatura reflejan su personalidad."

DRAGON'S BLOOD

La violenta aventura de Treyarch, repleta de masacres de duendes, marca un hito en este género de juegos. Pronto lo podréis conocer de primera mano.

La última aventura en 3D que prueba suerte en la Dreamcast recuerda mucho a *Dragones y Mazmorras*. Abundan los duendes, gnomos y demás personajes típicos de los bosques encantados.
Hemos estado jugando con una versión casi acabada del juego, y realmente tiene muy buena pinta. Puedes escoger entre ser un aventurero o una aventurera, y te desplazarás por unos paisajes muy detallados, llenos de seres extraños que puedes decapitar libremente. El primer nivel tiene lugar en las cimas de los árboles, y básicamente constituye un lugar para practicar y acostumbrarte al manejo de los controles.
Si pulsas de forma repetida el botón de ataque, producirás una secuencia de apuñalamientos, pero una vez los hombrecillos empiecen a recurrir a la ayuda de sus amigotes, los malvados orcos, entonces tendrás que utilizar también el bloqueo, para evitar recibir más daño del que repartes.
Algunos enemigos dejan a su paso pociones mágicas, que pueden ser utilizadas para potenciar ataques simples. Es muy placentero y muy sangriento. Los golpes suenan como si realmente estuvieras cortando carne tierna.
Dragon's blood muestra mucho potencial. Aunque tenemos un pequeño reparo, al menos con la versión que nos ha llegado a nosotros, que consiste en que la cámara no siempre apunta donde nos conviene, sobretodo en las batallas acaloradas contra varios enemigos. La opción de cámara fija, como la que tiene *Rayman 2*, ayudaría mucho. Aparte de esto, el juego parece cumplir todas sus promesas. Si te van los seres mitológicos de los bosques, entonces estáte alerta a la reseña del juego que aparecerá en la revista cuando salga el juego al mercado.

> "Los golpes suenan como si estuvieras cortando carne tierna"

EN DOS PALABRAS



> Una violenta aventura con sabor a RPG de hoy y de siempre. Si Treyarch resuelve los pequeños problemas planteados por lo inadecuado del ángulo de camara, estaremos ante un propuesta más que interesante.

DETALLES

Editor:	Virgin
Desarrollador:	Treyarch
Origen:	USA
Cortando:	Cabezas
A la venta:	Sin confirmar



La profundidad de campo es impresionante, y libre de molestos efectos de distorsión.

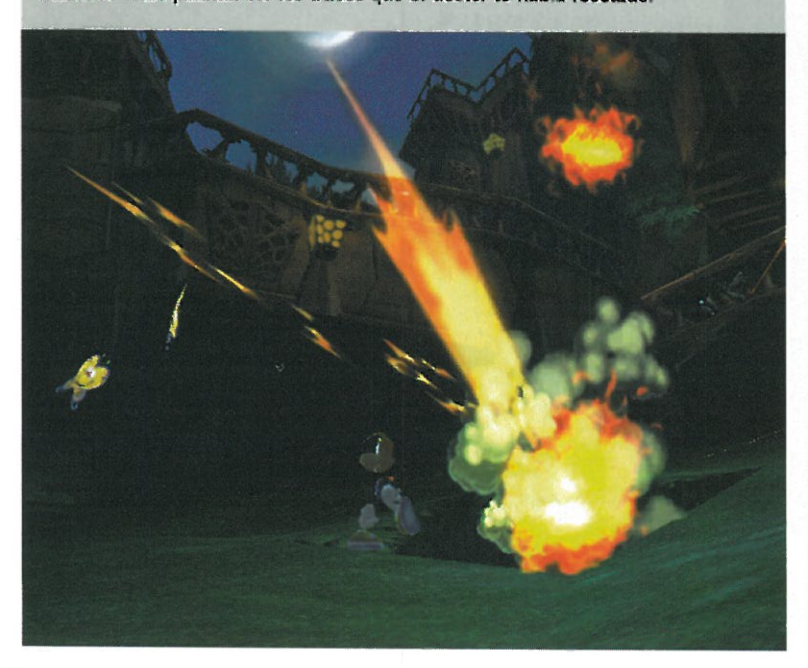


Cargarse a la buena gente que reside en los árboles es divertido, pero no sirve de nada

GUÍA PARA JUGADORES

RAYMAN 2: TRUCOS PARA UN JUGADOR PERSISTENTE

Es uno de los juegos más bonitos que se hayan hecho, pero bajo su amable apariencia late uno de los plataformas más diabólicamente complejos que jamás editase mente humana. La precisión milimétrica que se necesita para dominar sus intrincados niveles es algo que no se puede enseñar. O naciste para terminar este juego o te quedarás estancado en algún sitio alrededor del nivel 8. Pero si estás buscando algunas indicaciones –si no consigues la última jaula del nivel 2 o hay algún jefe que sabe exactamente donde vives– entonces éstos podrían ser los trucos que el doctor te había recetado.





01 LOS BOSQUES DE LUZ

▪ El primer nivel es poco más que un entrenamiento para mostrarte cómo funcionan las cosas en el mundo de *Rayman*. Los cinco Lums y las dos jaulas se encuentran siguiendo el camino y mirando en el rincón oscuro del riachuelo. No debería representar ningún problema.



02 EL CLARO DEL HADA

▪ Coge la primera jaula desde el principio saltando al agua y siguiendo recto el rastro de Lums azules.

▪ Dentro del edificio de residuos tóxicos podrás apoderarte de la primera serie de Lums moviéndote sobre el barril flotante. Vuelve a escalar el edificio y sal mediante las plataformas que se deslizan.

▪ Baja por el tobogán hasta un área con una jaula escondida detrás de una reja. No puedes conseguirla hasta el nivel 10, así que olvídala y sigue hasta la próxima charca de pirañas.

▪ En la zona donde un pirata te dispara, métete por la apertura de la izquierda para encontrar Lums y una jaula. Para pasar al siguiente nivel, quédate encima de la trampilla de madera para que la abra un disparo del pirata.

▪ Métete por el túnel de detrás de Ly para liberarla. Coge un barril y ve hacia la máquina. Si una mina flota hacia ti, tira el barril hacia arriba y dispara un par de veces. Asegúrate de que estás en el sitio correcto para recoger el barril que cae. Cuando estés suficientemente cerca, tira el barril a una de las tres partes de la máquina.

▪ Después de liberar a Ly, puedes propulsarte usando los Lums violetas: es más práctico. La parte más difícil del nivel es la última, con las corrientes de aire. Destruye al robot que tira minas antes de saltar dentro de las corrientes, será mucho más fácil. Hay una jaula arriba del todo, no te olvides de ese último Lum violeta



03 LOS PANTANOS DEL DESPERTAR

▪ Al principio del nivel hay un Lum escondido en la raíz de un árbol. Cógelo y prepárate para practicar esquí acuático de alto riesgo. Tienes que romper la jaula que flota en el agua para liberar tu dino colega acuático. Atravesarás el pantano mucho más

rápido. Todo lo que debes hacer es esquivar lo que te venga por la izquierda y por la derecha y saltar para golpear los Lums y las jaulas. El secreto es memorizar todos los riesgos del camino, para entrenarte y fallar unas cuantas veces antes de hacerlo perfectamente.



04 EL RÍO PANTANOSO

Dirígete al círculo de piedras del principio para reunirte con Ly. Te llevará a un sub-juego donde podrás conseguir hasta 50 Lums.

Vigila las plataformas que desaparecen. Se desvanecen muy rápido, así que debes moverte velozmente a toda costa.

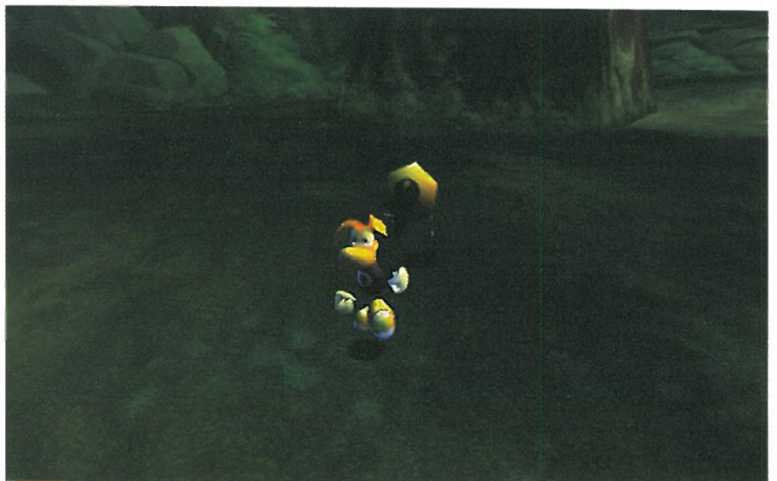
En la zona donde caen barriles con Lums dentro, salta rítmicamente para destruir todos los barriles y conseguir todos los Lums mientras bajas. No uses el movimiento de helicóptero para hacerlo o te aplastarán.



05 EL SANTUARIO DE AGUA Y HIELO

Para completar el puzzle de la pirámide debes encontrar los barriles explosivos. Surgen de un expendedor de la torre de la derecha. Usa los barriles para volar las puertas de las torres, entonces recoge las esferas que encontrarás dentro y colócalas alrededor de la base de la pirámide.

Para acabar con el jefe, deslízate hasta él mediante los Lums violetas. Se retirará hacia la estalactita que hay detrás de él. Cuando esté exactamente debajo, acribíllala a tiros hasta que caiga y le aplaste.



06 LAS COLINAS DE LOS MENHIRES

Para cabalgar sobre eso que parece un cohete, tienes que bailar la danza típica de tu comunidad autónoma hasta agotarle. Deja que te siga y cambia de lado continuamente para que deje de apuntar. Cuando pierda el aliento, salta encima suyo. Asegúrate de que lo abandonas antes de que el cohete se estrelle contra su objetivo.

Deberás cambiar de nivel para conseguir la poción de Clark en la gruta de las Pesadillas. Después de hablar con Clark, colócate en el centro de la sala de las Puertas y vuelve a entrar en el pantano del Despertar. Podrás entrar en la gruta de las Pesadillas a través de la raíz del árbol del principio.

En la gruta debes luchar contra un segundo jefe. Para vencerle, dispara a las calaveras que te tira y úsalas como plataformas para abrirte paso hasta él. No dispares a las calaveras cuando todavía están demasiado lejos o no podrás alcanzarlas. Sigue al jefe hasta llegar al final del nivel.

Cuando regreses a las colinas de los menhires debes llegar otra vez hasta Clark. Enséñale el camino de la libertad.



07 EL BALDAQUÍN

Antes de hacerte con los Lums del principio del nivel, mata a la molesta



araña para que puedas subir por las telarañas en paz.

No pierdas a Globox de vista. Su danza de la lluvia hace que las plantas se conviertan en plataformas indispensables, y también te abre paso a través del muro de fuego. Si hay una zona por donde no puedes pasar espera a que Globox haga su danza y verás una salida.

Al final, el foco de vigilancia te impedirá la entrada al edificio. Ve por dentro de la planta que hace crecer Globox y podrás burlar el foco.



08 LA BAHÍA DE LAS BALLENAS

Atravesar este nivel es algo bastante sencillo, siempre que investigues sistemáticamente todas las ramificaciones del recorrido. La mayor dificultad son los piratas. Si no te acercas demasiado a ellos y permaneces quieto podrás evitar sus disparos si calculas bien el tiempo.

Cuando sigas a la ballena, no te alejes demasiado de ella para poder aprovechar sus burbujas de aire antes de que lo hagan las pirañas.

Justo al final hay una jaula escondida dentro del nido del cuervo. Podrás conseguirla si trepas por las redes del cargo hasta la tabla de madera y te das impulso sobre el Lum flotante.



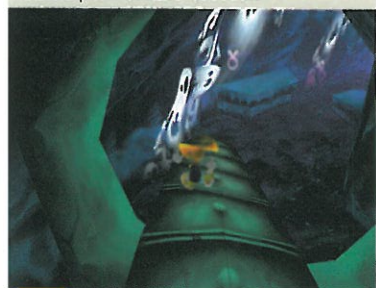
09 EL SANTUARIO DE PIEDRA Y HIELO

Para vencer al pirata invisible, tírale una baya sobre la cabeza. Ahora podrás utilizarlo de escalón para conseguir la jaula.

Tírales bayas a las arañas para poder saltar sobre ellas. También puedes lanzar y recoger bayas como hiciste con los barriles en el nivel 2.

En la zona donde bajas un río de lava sobre una baya, intenta mantener la misma paciencia benedictina que tuviste con la secuencia del esquí acuático en el nivel 3. Evita las zonas calientes y memoriza la posición de las ramas que surgen de las paredes. Cuanto más lejos llegas, más fácil es la próxima partida.

Coloca cuidadosamente las esferas azules y naranjas en sus respectivas bases para acabar el nivel.



10 LAS CAVERNAS CON ECO

Si estás bloqueado desde el principio, dale a los cuatro interruptores para abrir la puerta que

GUÍA PARA JUGADORES

RAYMAN 2: TRUCOS PARA UN JUGADOR PERSISTENTE

da acceso al resto del nivel. Una vez abras la puerta, coge un barril y préndele fuego con una antorcha. Te propulsará hasta una torre dentro de la cual encontrarás otro barril.

▪ Usa el segundo barril para llegar a una cueva que está a gran altura dentro de la pared. Si consigues entrar lograrás esa jaula inaccesible del nivel 2.

▪ Cerca del final encontrarás una reja. Aprieta el interruptor que hay en el otro lado para abrirla. Luego retírate, enciende un barril y lánzalo por la apertura. Asegúrate de que saltas hasta un lugar seguro en las redes de la pared antes de que el barril se apague.





11 EL PRECIPICIO

▪ Este nivel tan increíblemente difícil solo necesita un control perfecto del tiempo. Debes mantener un ritmo frenético para evitar los disparos de los barcos piratas y saltar de cada plataforma antes de que caiga al vacío. Si eres rápido, puedes abandonar la plataforma mientras empieza a caer antes de saltar sobre la siguiente. Buena suerte.

12 LA CIMA DEL MUNDO

▪ Sigue los bordes del camino para conseguir los Lums en la primera parte del nivel. No hay ninguna dificultad. El resto del nivel también está chupado, así que tómate el tiempo necesario para localizar Lums perdidos.

13 EL SANTUARIO DE ROCA Y LAVA

▪ Gira a la izquierda al principio del nivel y encontrarás el segundo sub-juego de competición.

▪ En la sección de la torre rotatoria, debes esperar hasta que la repisa que hay encima tuyo bloquee el río de lava que cae sobre el muro. Sube a la repisa tan rápido como puedas y aprieta el interruptor para abrir a puerta de salida.

▪ Dispara muy rápido algunas veces sobre el siguiente interruptor para que la puerta se abra suficientemente deprisa como para que puedas entrar tú.

▪ La zona de los muros corredizos es sólo una cuestión de sincronización. Espera hasta que el segundo muro empiece a moverse antes de saltar a la siguiente plataforma.



14 BAJO EL SANTUARIO DE ROCA Y LAVA.

▪ Hay una jaula escondida debajo de la repisa, justo al principio. Tendrás que volar para llegar hasta allí.

▪ Cuando encuentres una puerta a la que no puedes disparar directamente, vuela hacia arriba y dispara a la piedra angular. Así tus disparos se desviarán sobre la puerta y la abrirán.

▪ Aproximadamente en la mitad de tu viaje por la corriente de aire, hay una apertura a la izquierda. Entra para conseguir dos jaulas que podrías haber olvidado.

▪ Puedes derrotar al jefe utilizando tácticas parecidas a las que usaste en el nivel 5. Deberás subir por las redes para que *Rayman* consiga suficiente altura como para alcanzar la estalactita.



15 LA TUMBA DE LOS ANTEPASADOS

▪ Después de la entrada debes encontrar tres interruptores. El primero está en la cima de la colina después de la primera araña. El segundo está en el nido de un cuervo, que encontrarás escalando las telarañas. El tercero está en el cementerio, detrás de una de las tumbas.

▪ Después de un recorrido fácil por la sección del río, te enfrentarás a Clark. Para vencerlo, dispara los tres interruptores para crear un rayo láser de fuego. Llévalo hasta el rayo láser para que pierda el conocimiento y fríelo a tiros después.

16 LAS MONTAÑAS DE HIERRO

▪ Evita el rayo láser y salta para disparar los dos interruptores. Una vez más, es tan sólo un problema de sincronización.

▪ Utiliza las cajas que rebotan como escalones. Cuando vuelen por el aire, salta desde encima del resorte.

▪ Conduce al cohete a través del puente y arriba de la rampa. En la pared hay dos interruptores que tienes que apretar antes de poder seguir avanzando.

▪ Al final del nivel hay un barco pirata que debes hacer volar en pedazos. Tienes que conseguir cuatro minas en esta zona, y es bastante fácil si evitas los indestructibles tubos de acero. Puedes destruir los objetos de madera con los cañones del barco. Vuelve al principio del área para desembarcar.



17 LA CÁRCEL FLOTANTE

▪ La sección del principio que se va deslizando está llena de Lums escondidos. Si no eres un prodigio de la naturaleza, necesitarás más de un intento para poder memorizar la posición de todos los interruptores que tienes que apretar por el camino, así que deberás recorrer la pantalla unas cuantas veces antes de poder atravesarla de un tirón.

▪ Cuando vuelves en cohete sobre el área de la pistola láser, mueve circularmente el D-pad para evitar que el láser pueda apuntar hacia ti.

▪ Para acabar con Razorbeard, empieza por disparar a las minas para que le exploten encima. Después de cada explosión se volverá loco de ira, y te disparará ráfagas de balas. Evítalas cambiando constantemente de lado y asegúrate de que no pierdes al vil pirata de vista. Cuando intente aplastarte, salta hacia arriba y planea hasta caer en el lado opuesto. Razorbeard debería fallar por los pelos y volver a su posición inicial. Tres explosiones con las minas tendrían que ser suficientes...

▪ Para irritarlo aún más. Para superar esta fase donde escala por las poleas, entra en los túneles donde encontrarás energía imprescindible. Luego sal y dispárale a las manos para hacerle caer dentro de la lava. Sigue atacando de la misma manera cuando se recupere, hasta que la lava empiece a subir y Razorbeard escale todavía más. Sigue así, abasteciéndote de energía para no quedarte sin disparos, y ya es todo tuyo. Felicidades. ▪


Sabemos que te quieren.
me quieren
me quieren
me quieren
Antón Azcárate,
Director General de CCC
"Te quieren porque nos preguntan por ti. Recibimos más de 10 llamadas cada día de empresas que solicitan diplomados CCC en distintas especialidades. Nuestra bolsa de trabajo aumenta cada semana y son muchos los alumnos que consiguen un nuevo puesto de trabajo dentro de su provincia. Y es que la Enseñanza a Distancia está considerada como la forma de aprender del nuevo milenio. En esta especialidad educativa, CCC se ha convertido en una referencia. Son ya más de 60 años en los que CCC ha formado más de 1 millón de profesionales en 42 países. Personas con iniciativa que son las que cada día, están mas solicitadas por las empresas."
E L I G E D Ó N D E E S T Á T U F U T U R O
Inmobiliaria
Homologado por AEGAI.
• Gestor Inmobiliario.
• Gestor de Fincas.
• Dirección y Gestión de Agencias Inmobiliarias.
• Marketing Inmobiliario
• Perito en Valoraciones Inmobiliarias.
Decoración y Manualidades
• Monitor/a Manualidades.
• Manualidades: especialista en madera.
• Escaparatismo.
• Decoración Profesional.
Infórmate sin compromiso.
902 20 21 22
www.centroccc.com
CCC
Infórmate sobre las subvenciones disponibles 902 20 21 22
Fotografía, Ilustración y Redacción
• Fotografía • Escritor • Dibujo • Aerografía
• Dibujante de Moda • Dibujante Ilustrador
Deporte y Salud
• Monitor de Aeróbic. Para el título de la Federación.
• Preparador Físico y Deportivo.
• Monitor de Gimnasio.
• Quiromasajista. Carnet Profesional MDF.
• Masaje Shiatsu.
• Técnico Quiropráctico
Música
• Guitarra • Teclado • Solfeo • Acordeón.
Cultura
Preparación para superar las pruebas oficiales.
• Graduado Escolar.
• Acc. a la Univ., mayores de 25 años.
• Acc. a Ciclos Formativos Form. Prof. Grado Medio
Idiomas
• Inglés • Francés • Alemán • Ruso.
Belleza y Moda
• Peluquería • Esteticista.
• Modista • Diseño de moda.
Cocina y Hostelería
• Cocina Profesional. Preparación para el Título Oficial.
• Jefe de Comedor.
• Camarero - Barman.
Calidad, Riesgos Lab. y Medio Ambiente
• Título Oficial de Técnico Intermedio en Prevención de Riesgos Laborales.
• Técnico en Calidad.
• Técnico en Medio Ambiente.
Especialidades Sanitarias
Preparatorios para el Título Oficial.
• Auxiliar de Enfermería.
• Auxiliar de Jardín de Infancia.
Otros planes especializados.
• Auxiliar de Puericultura.
• Auxiliar de Geriatría.
• Auxiliar de Rehabilitación.
• Técnico en Animación Geriátrica.
Cuidado de los Animales
• Auxiliar de Clínica Veterinaria.
• Peluquería y Estética Canina.
• Auxiliar Clínico Ecuestre.
• Adiestramiento Canino.
• Psicología Canina y Felina.
Gestión y Administración de Empresa
• Asesor Fiscal.
• Contabilidad.
• Asesoría Laboral.
• Técnico en Recursos Humanos.
• Administración de Empresas.
• Dirección Financiera.
• Auxiliar Administrativo. Prep. Tít. Oficial.
• Secretariado Informático.
• Secretariado de Idiomas.
• Técnico en Implantación del Euro.
• Dominio y Práctica del PC(Windows 95 ó 98).
Oposiciones
• Agente de Justicia • Profesor de Autoescuela.
• Auxiliar de Justicia • Oficial de Justicia
Marketing y Ventas
• Técnicas de Venta.
• Marketing y Dirección Comercial.
• Gestión Grandes Superficies.
• Azafata en Relaciones Turístico-Comerciales.
Técnica y Mecánica
• Carné de instalador Electricista. Prep. Tít. Ofic.
• Fontanería
• Mecánica. Preparación para el Título Oficial.
• Técnico de Mantenimiento.
Electrónica
• Electrotecnia y Electrónica. Prep. Título Oficial.
• Radiocomunicaciones.
• Técnico en TV.
Otras profesiones
• Bibliotecario y Documentalista.
• Investigación Privada.
Programas en Soporte CD Rom
Mantenimiento Industrial.
• Electrónica • Hidráulica y Neumática
• Electricidad Industrial • Autómatas Programables
• Electrónica de Potencia
• Máquinas y Automatismos Eléctricos.
Técnico en Gestión Contable y Tesorería.
• Contabilidad I y II. • IVA - IRPF

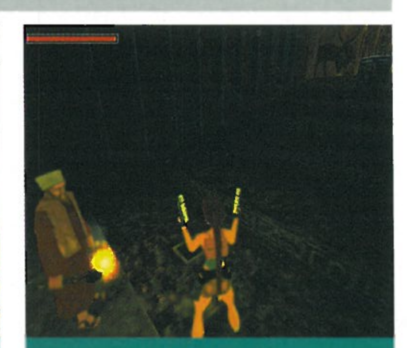
GUÍA PARA JUGADORES

VISITA GUIADA POR TOMB RAIDER



La habrás visto hasta en la sopa, jugado con ella en la PlayStation y, sin duda, pensado en ella por las noches. Pero ahora la última entrega de la serie *Tomb Raider* te permite tener aún más control sobre la chica de las pistolas. Y, además, encontrarás más túneles por donde te puedes desplazar, más agujeros y trampas mortales, y más rumores de supuestos trucos que te permiten ver a Lara desnuda. Con las pistolas automáticas a punto y una mochila llena de provisiones, ya está lista para saquear tumbas... ¡uy! quería decir que ya está lista para descubrir más reliquias que nunca. Y también salvar al mundo. ¡Adelante!



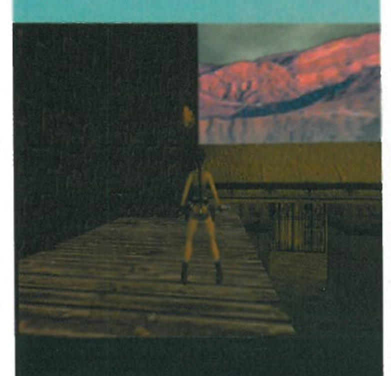




01 LA TUMBA DE SETH

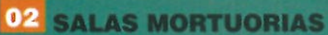
Escondida entre las sombras creadas por la antorcha yace una pistola de gran utilidad (ver recuadro para más información). Conserva tu munición, por eso, ya que por ahora no la necesitas. Recoge todos los ítems que se encuentran en los surcos vigilados por escorpiones. A continuación, en el lugar de la habitación donde el guía se detiene, utiliza los interruptores para hacer que la arena se eleve, y cruza para poder llevarte el objeto del ojo. Esto provocará que se abra una compuerta secreta. Si sigues al hombre a través de la tumba te desactivará una trampa, que en caso contrario, te hubiera cortado a pedacitos. Este artefacto junto, con el primero forman el ojo de Horus, que permite abrir la puerta misteriosa que acabas de cruzar. Vuelve a seguir al hombre, y cuando se quede encallado pasa otra vez por la puerta hasta llegar a una sección de tonalidades verdes donde una cuerda te permitirá abrir las rejas.

El guía continuará su camino y alumbrará una habitación con su antorcha, así que aprovecha para desplazarte por la pendiente a tu derecha hasta dar con una cuerda. Si le das un buen tirón se abrirá una puerta que te conducirá a una prueba que no es nada difícil. Salta por las baldosas iluminadas hasta alcanzar la reja que hay al fondo de la habitación. Se te abrirá automáticamente y te entregará las Timeless Sands (Arenas Eternas). Desplázate primero hacia adelante y después a la izquierda. Verás una estatua. Sigue hasta llegar a la gran sala, y utiliza el reloj de arena para destapar una esfinge que se halla cubierta de arena. Entra por la boca de dicha esfinge (de la forma siguiente: saltar, agarrar labio, hacia arriba y andar a cuatro patas). Esto te llevará al siguiente nivel.



SHOTGUN

Es menos potente que en el primer *Tomb Raider*, pero sigue desempeñando su función cuando la necesitas. La pistola es un elemento sólido, seguro y eficaz sobre todo cuando la utilizas de cerca contra animales o personas débiles. La encontrarás al principio del juego, pero no la necesitarás hasta más adelante.



02 SALAS MORTUORIAS

Mediante la palanca abre la puerta y graba la partida antes de disponerte a ejecutar la complicada operación siguiente. Deslízate hacia abajo, recoge la mano de Orion, gira 45 grados hacia la derecha y salta encima del pasaje llano. Cuando den las doce en el reloj te darás cuenta del desastre que acabas de evitar. Calcula bien tus saltos para así pasar los círculos de púas, y llegarás a unas púas que puedes apartar con ayuda de la mano de Orion. Ten en cuenta que esto activará las láminas giratorias, de forma que tendrás que saltar por encima de ellas a medida que se te acerquen. Una escena intercalada te mostrará la urna hasta donde tienes que ir, y utilizar Action para conseguir el Ankh. En la siguiente sala verás una estatua a la que tendrás que empujar hasta la baldosa que hay en un rincón. Esto hará que se abra una puerta en una de las urnas de las momias. Apártalas y entra por la puerta.



En la cueva elimina a los animales salvajes y sube por el camino de la izquierda hasta llegar a una escalera. Arriba está la Golden Serpent (serpiente de oro), pero ten cuidado porque cuando te la cargues se despertarán las momias y te atacarán. Haz que se te acerquen, entonces entra dentro del agujero que verás al otro lado de la sala. Graba la partida y cruza la arena a toda velocidad para así evitar que te pille la trampa del techo de púas. Vuelve a la cueva y cruza el puente hasta dar con la escalera, donde verás unos perros, entonces entra en una gran sala que verás. Salta y entra dentro de la alcoba, donde hay un interruptor que te permitirá abrir la puerta de abajo, que es hacia donde te tienes que dirigir. Sube la escalera hasta alcanzar el segundo interruptor, y a través de la segunda rejilla hasta llegar a una palanca que hace girar la gran sala. En dicha sala puedes ahora acceder a otra alcoba, que contiene la mano de Sirus. Sigue por el pasaje y sube la escalera para colocarte en una posición por encima de la verja (deslizándote por el bordillo). Sigue dando saltos hasta alcanzar una cuerda de la que puedes tirar, y a continuación avanza por debajo de las púas en un área alejada del Talismán. Una vez de vuelta en la cueva, entra en el templo y cruza el bloque. Si introduces tus artefactos la arena subirá de nivel, y la momia se despertará, pero si eres rápido lo podrás esquivar hasta llegar arriba.





03 EL VALLE DE LOS REYES

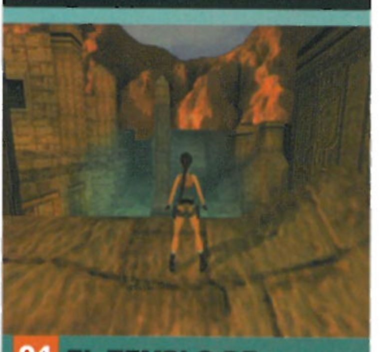
Saca tus pistolas y prepárate para luchar contra un grupo de ninjas que se te irán acercando. Entonces llévate sus pertenencias, sin olvidarte de las llaves del coche. Sube al todoterreno, pon marcha atrás para evitar que te estalle la granada, y deja que el guía se lleve el coche. Sigue el camino, siempre detrás del coche, excepto cuando éste se pare para esperarte. En este caso, colócate delante para que el coche vuelva a ponerse en marcha. Cuando llegues al terreno en construcción, sal y busca un agujero a la derecha, cerca de las puertas. Sube arriba y salta hasta donde hay la palanca, entonces salta y pulsa Action para que ésta se active. Ahora que las puertas están abiertas, podrás seguir avanzando, pero manténte a la izquierda para evitar caer en las trampas (primero hay una a la derecha, después a la izquierda y finalmente a la derecha). Ahora graba la partida. Conduce por encima de las colinas, hasta alcanzar la cueva, y finaliza este nivel.





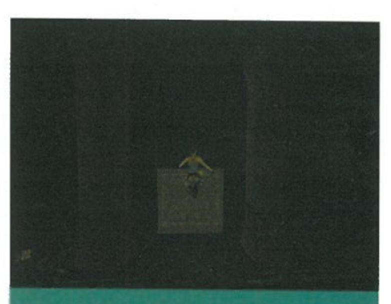
NINJAS NEGROS

No se puede decir que sean muy simpáticos. Se juntan de dos en dos o en grupos más grandes y utilizan sus espadas japonesas o sus metralletas, dependiendo del tipo de ninja. La mejor manera de enfrentarte a los que llevan metralleta es cubriéndote e ir saliendo del escondite por pocos segundos. Para enfrentarte a los otros tendrás que saltar mucho. Cuidado que no te acorralen contra una pared.



04 EL TEMPLO DE KARNAK

Por encima del muro de piedra que hay delante tuyo verás una estructura que parece un reloj. Recuérdala porque tendrás que volver a este mismo sitio más adelante en el juego. Avanza hasta llegar a un estanque de agua, entonces sube por la derecha y salta por encima de las plataformas para poder pulsar los botones y apoderarte del ánfora (Canopic Jar). Sumérgete en el agua para alcanzar la sala principal y abre la puerta para seguir nadando hasta una verja negra y otra vez hasta el reloj. Gira la cabeza hacia un lado y verás una torre y una pared desde donde puedes saltar, y avanza por la derecha hasta donde hay unas plataformas de madera. Busca un lugar desde donde te puedas dejar caer, gira a la derecha para subirte a un bloque de piedra que verás, y salta hasta una palanca. Desde detrás de la puerta activa la palanca para que baje una columna, para que puedas colocar el ánfora en su lugar antes de disponerte a salir.







05 LA GRAN SALA HIPÓSTILA

Avanza hasta un área que está al descubierto y utiliza los bordillos a tu izquierda para saltar por encima de los espacios (a la vez que vas recogiendo munición). Baja al suelo, y sigue el camino, que te llevará hasta unas



GUÍA PARA JUGADORES
VISITA GUIADA POR TOMB RAIDER

rocas, que es donde se acaba este nivel. Pero no te acostumbres, porque el resto de niveles no son tan cortos.



06 EL LAGO SAGRADO

Dirígete hacia la izquierda y cárgate a esos molestos cocodrilos. Para hacer esto, súbete a la roca y mantente fuera de su alcance mientras utilizas las pistolas contra ellos. Hay dos más un poco más adelante, pero éstos no te causarán muchos problemas. El camino conduce hasta un lugar muy bonito. Baja por la pendiente y salta hasta el palo. Graba la partida aquí, ya que lo que viene ahora es difícil. Alinea tu espalda con el palo (la cámara tiene problemas en este sitio, de forma que no podrás ver bien para alinearte a la perfección). Después, entra en el pasaje verde y tira de la cuerda que abre la verja (y que deja salir a los cocodrilos). Vuelve al palo y sumérgete en el agua hasta volver al lago. Una vez hayas pasado por la verja, vete hacia adelante y verás un bloque semicubierto de agua. Debajo encontrarás una palanca que tienes que activar.

Graba, porque lo que viene ahora es peligroso. Introdúcete por el agujero pequeño, que estará abierto. Abre la puerta y bucea hasta que encuentres una apertura que te conducirá hasta un espejo. Tus reservas de aire estarán





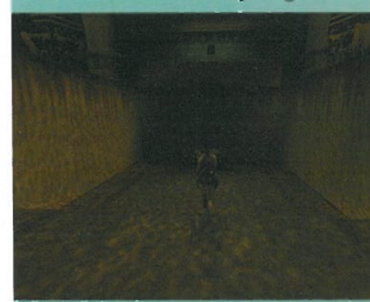
muy bajas, pero no te preocupes. Si te diriges hacia la izquierda y subes, saldrás a la superficie en un pasaje, y volverás a tener reservas. Resulta difícil entender cómo se supone que uno tiene que llegar a descubrir este secreto sin ayuda de un guía.

La cámara volverá a crear problemas, de manera que, simplemente, avanza y utiliza Action para salir. Hay un segundo jarro de Canopic aquí. Si te lo llevas se te abrirá una puerta. Una vez estés otra vez en el área donde los dos agujeros se abrieron al activar la palanca, mira a tu izquierda para encontrar un interruptor que te permitirá acceder a un pasaje submarino que conduce al templo.



07 EL TEMPLO DE KARNAK (UNA VEZ MÁS)

En el lugar donde colocaste el primer jarro coloca el segundo en su sitio. Esto provocará que se derrame el recipiente, permitiendo a Lara atravesar la corriente y llegar a la

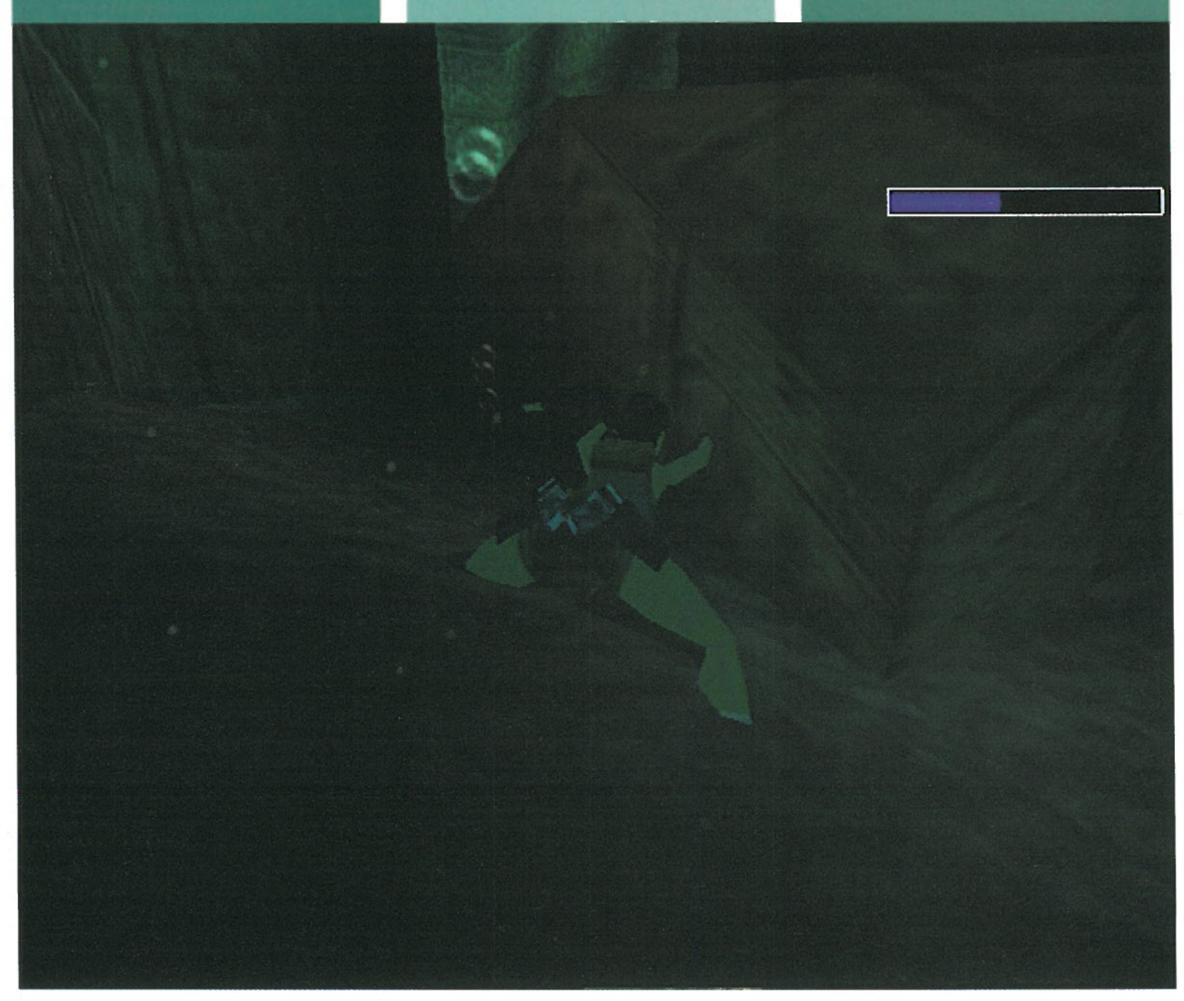


estatua. Detrás verás agua, y te tienes que dirigir hacia la jaula. Busca el túnel estrecho que te conducirá a un interruptor que dejará caer la jaula y liberará a la diosa del sol (Sun Goddess). A tu derecha encontrarás un bordillo (ya lo habrás visto) desde el cual puedes ir bajando. Ponte de cuatro patas antes de girar y volver a bajar. Saca tu pistola ahora y cárgate a los maleantes que tendrás delante tuyo para poder irte sin problemas.



08 LA GRAN SALA HIPÓSTILA (UNA VEZ MÁS)

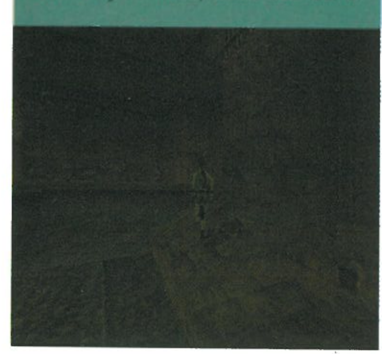
Una vez finalizado el nivel anterior, aparecerá un agujero a tu izquierda que te permite entrar en salas por las





que tienes que pasar. Sube, avanza colgándote de las barras, y déjate caer en el otro lado antes de matar a esos ninjas odiosos. Una vez te los hayas cargado, no te olvides de registrarles por si tienen algún ítem de valor. Más adelante tienes que cruzar una cima, y después, a tu derecha, encontrarás una cerradura. Por aquí hay más luchadores kung fu, y el *pack* de curación de la habitación contigua curará cualquier lesión que sufras. A continuación sube al bloque y salta como un mono hasta una palanca que sirve para bajar el puente.

Conduce a Lara hasta el centro y después hasta la habitación de la izquierda. Salta otra vez, utilizando bordillos y caminos, hasta alcanzar el puente. Dispara un par de veces contra la roca para que caiga y atraviese el suelo. Entonces baja por el agujero, donde encontrarás un pasaje que te conducirá hasta un cristal, y pasa por el portal de la izquierda hasta llegar a una pared. La puedes subir para conseguir unos controles que sirven para la utilización de unos láseres antiguos. Dirígete hacia la primera rueda y gírala 90 grados; entonces gira la segunda 180 grados y la tercera 90 grados de forma que apunte hacia el norte. Tira de la cadena para activar las armas, y destroza el cristal para descubrir el disco solar (Sun Disk). Sal corriendo por el agujero más cercano.







09 EL LAGO SAGRADO (UNA VEZ MÁS)

■ Por los alrededores del lago hay un pequeño espacio por el que te puedes introducir (detrás del lugar donde luchaste contra los cocodrilos). Aquí encontrarás una isla con un objeto que sobresale del suelo. Junta el disco solar con la diosa del sol para crear el talismán que sirve para abrir tres puertas enormes. La segunda puerta es por donde tienes que ir. Súbete a la pendiente rocosa, entonces salta al bordillo, colgándote de él. Deja ir el botón Action para desprenderte, pero vuelve a apretarlo y mantenlo apretado para agarrarte al siguiente, de forma que puedas subir y saltar hasta otro. Abajo, en la plataforma, dirígete a la izquierda hasta llegar a otro bordillo, y sigue avanzando hasta llegar al suelo.





10 LA TUMBA DE SEMEKHET

■ Primero graba la partida. Ahora deslízate y déjate caer en una sala, donde verás una escena en que unos bichos persiguen a la heroína. Estos bichos te despedazarán en cuestión de segundos, y para colmo no los puedes

GUÍA PARA JUGADORES
VISITA GUIADA POR TOMB RAIDER



matar. Corre hacia adelante, salta y mantén pulsado Action para agarrarte del techo, y colúmpiate hasta llegar al final. Sigue hasta alcanzar un palo por donde tienes que bajar. Pero primero baja sólo una planta. Despréndete del palo mediante un salto y recoge la antorcha para, acto seguido, utilizarla en la planta baja para espantar a los bichos (te seguirán atacando, pero no tanto como antes; mantén la llama encendida). Tienes que pulsar los interruptores, primero dejando caer la antorcha (utiliza Y), entonces pulsa Action para poner tu mano a través de los agujeros. Vuelve a coger la antorcha, corre hasta el siguiente y repite la acción. Una puerta superior se abrirá; sube por el poste para alcanzarla. Ahora tienes que abrir la puerta de la izquierda mediante un empujón para explorar. A continuación sube por la escalera de la derecha. Vuelve a guardar, ya que tendrás que esquivar las llamas para poder pulsar los interruptores. Espera, fíjate bien cómo es su movimiento reiterativo, entonces avanza, pulsa el interruptor y salta hacia atrás. Repite este proceso en la habitación de al lado. Entonces, mediante las barras que hay arriba (por encima del bordillo) colúmpiate hasta llegar a la siguiente habitación, donde hay nuevas plataformas. Crúzalas, apaga las llamas, y ahora podrás leer las normas de Senet (Rules Of Senet).



Vuelve al gran patio, sin olvidarte de grabar la partida antes de hacerlo. Requiere dos o tres intentos antes de que llegues a dominar esta parte del juego. Tienes que ganar para que se eleven las columnas del centro. Mediante éstas, cruza hasta la escalera y escápate corriendo de los perros, entonces déjate caer y corre hasta un bloque de piedra inclinado por donde puedes subir. Agárrate del palo y salta para recoger unos ítems muy valiosos de las jarras (sólo tienes que cargártelas) y para encontrar un renglón de espejos. Hay una pequeña apertura en la pared de la izquierda por donde puedes pasar, y desde aquí puedes subir por otro palo, que te permitirá encontrar más salidas. Guarda ahora, y busca la sala con los cristales que se tienen que colocar en las baldosas para tapar la luz solar, de forma que no llegue a la habitación de abajo. Déjate caer en ella y baja por el agujero.



11 EL GUARDIÁN DE SEMERKHET

■ Paséate por la sala de mapas oscurecida y vete hacia arriba por el pasaje a la derecha; entonces graba la partida. Tira de la rueda para que se abra la puerta (insiste si no se abre a la primera), cruza las trampas a toda velocidad y pasa por debajo de la puerta. Si ésta no la has subido suficientemente, tendrás que volver atrás y repetir (o ser tramposo y reiniciar el juego). Guarda otra vez, ponte detrás del pedestal y recoge el artefacto. Es mejor utilizar este método porque así evitas que te dé el



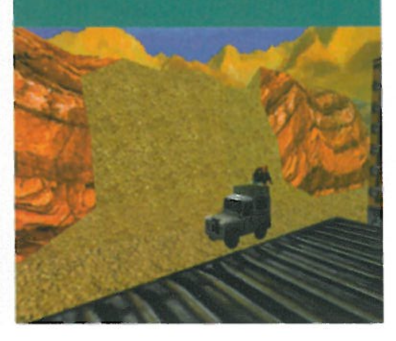


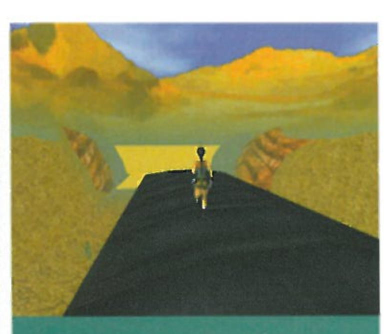
proyectil. Vuelve a la sala de los mapas con el pájaro, e insértalo para que se active el rayo láser, que agujereará el modelo hasta llegar a la pirámide, dejando al descubierto una llave de gran utilidad. Abre la puerta de la trampa, baja y gira a la izquierda hasta llegar a un interruptor. Antes de que tengas tiempo de pulsarlo aparecerá un toro. Esquívalo, pulsa el botón, vuelve corriendo por el pasillo y agárrate al techo. Déjate caer cerca de la puerta y salta cuando el toro venga corriendo hacia ti, de forma que atraviese por la puerta y se mate. En la sala siguiente aparecerá otro toro, y tendrás que utilizar el mismo truco para que se cargue los tres bloques de piedra con ojos. Una vez hayas hecho esto, la salida se te abrirá y podrás marcharte.



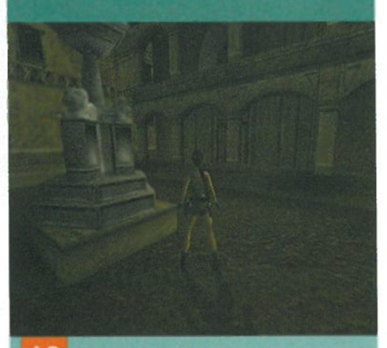
12 LA VÍA DEL DESIERTO

■ Abre la puerta dándole un tirón a la palanca, y ve al siguiente vagón, donde la puerta se abre sólo con apretar el botón Action. Explora las habitaciones, matando a los ninja por el camino. Al final encontrarás un vagón en el que no podrás entrar de la manera





habitual. Crúzalo por fuera. Un helicóptero te causará algunos problemas, pero con ayuda de las pistolas saldrás victorioso. Avanza rápidamente hasta el final, y déjate caer. Entonces pulsa Action otra vez antes de tocar el suelo, para agarrarte del bordillo y poder introducirte dentro del vagón. Llévate la palanca y vuelve atrás hasta el principio, donde este objeto te será de gran utilidad si lo aplicas al freno de mano roto.



13 ALEJANDRÍA

■ Busca la puerta del edificio y ábrela mediante Action. Encontrarás a tu compañero ahí dentro. Él estará encantado de dejar que Lara se instale



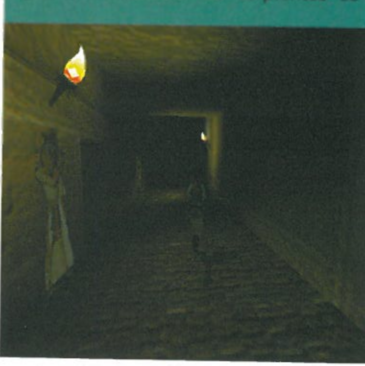


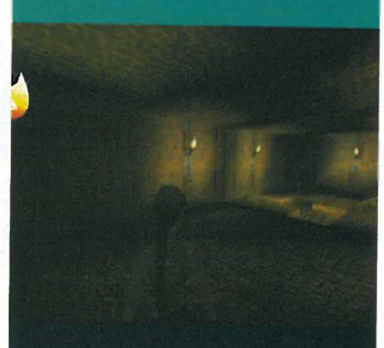
en su cama (¡y quién no!). Así que aprovéchate de su hospitalidad antes de mangarle su mira láser, que puedes colocar en tu revólver. Cárgate al chico ninja que verás en el balcón, salta a la izquierda y baja hasta llegar a una palanca, que tienes que agarrar y tirar de ella para que aparezcan un montón de ítems de gran utilidad. A continuación, dirígete hacia la biblioteca pequeña (de donde vienes) y cruza la calle hasta un vestíbulo que es el fin del nivel.



14 RUINAS COSTERAS

■ Gira la esquina a gran velocidad y corre hacia adelante hasta llegar a unas palmeras delante de una arco. Encontrarás una barricada, pero la puedes derribar con un par de balazos. Entra en el parque temático y sube las escaleras (cuidado con la momia que hay en el ataúd), y baja por el lado de una barricada hasta llegar a una sala con un espejo. Guarda el juego aquí. Ahora mírate en el espejo, y podrás ver los agujeros en el suelo. Salta hasta el rincón del fondo, y entonces hasta la ballesta. Vuelve, gira a la izquierda para encontrar una habitación en la que entras bajando, y que aterrizas encima de una plataforma. Dispara contra todas las dianas (utiliza el apuntador automático) antes de caer encima de las púas. Recibirás un Token, que debes utilizar para hacer que el encantador de serpientes se ponga a tocar. Sube por la cuerda para coger el último ítem. Junto con la ballesta formará un gancho que sirve para recoger llaves por la calle al otro lado de la pared (donde se pone de color verde oscuro). Ponte debajo de los arcos donde verás agua, y sumérgete. Entonces sube hasta un bordillo a mano derecha donde tienes que avanzar a cuatro patas hasta una escalera. Sube por ella y mata a las calaveras que hay arriba antes de cruzar la separación que hay hasta las escaleras.





■ Uno no se espera este arma en *Tomb Raider*, después de haber estado utilizando pistolas, rifles, etc. para cargarte a los indeseables que se te plantan en el camino. Core Design ha añadido la ballesta para que el juego no se limite a los disparos. Sólo es realmente efectiva con flechas explosivas.



■ Cuidado con éstos, porque son muy malvados. Son gráficamente muy bonitos, pero no te dejes engañar. No sólo dan miedo visualmente, sino que te pueden causar mucho daño si se te acercan demasiado. Si tienes poca munición, utiliza las pistolas, pero no dejes nunca de alejarte de ellos de forma veloz. Recuerda que estos monstruos saltan como Lara. Lo mejor es utilizar la escopeta muy de cerca. ■

SIGUE EN EL PRÓXIMO NÚMERO

MUNDO ARCADE

UN RÁPIDO REPASO A LAS ÚLTIMAS RECREATIVAS DE SEGA EMPEZANDO POR STAR WARS



Con estos gráficos no podemos menos que cruzar los dedos y esperar que la jugabilidad esté a la altura.

STAR WARS EPISODE I RACER

Desarrollador: Sega 5 Fecha de salida: Sin confirmar

Puede que George Lucas sea incapaz de escribir un guión decente, pero lo que sí que sabe es cómo y cuándo ganar un montón de dinero. La amenaza fantasma ya no es novedad ni en DVD, pero todavía sigue siendo un excelente pretexto para que Lucas engorde un poco más sus arcas. Ahora Sega trabaja en una recreativa con licencia *Star Wars* que se editará en Japón antes de fin de año. Es un juego de carreras trepidante que reproduce la famosa secuencia de la carrera de vainas.

La gran novedad del JAMMA Show (una feria de recreativas muy popular en Japón) del año pasado fue un vídeo de Episode I Racer. Poco después, fue exhibido en el festival ATEI de Londres y Sega confirmó que utilizaría el nuevo sistema arcade Model 4, con el que la compañía espera conseguir un número más alto de polígonos y nuevos efectos de transparencia.

El interior de los vehículos está reproducido con un realismo y un nivel de detalle a la altura del cine digital de última generación.

El juego se centrará en un modo Match en el que cuatro jugadores pueden correr a la vez en un circuito a elegir (los disponibles son Tatooine, Boonta, Malatere y ETTI IV). Anakin, Sebulba, Gasgano o Ben Quandinaros son algunos de los doce pilotos de la película a tu disposición, así que si no soportas al repelente cachorro Jedi ya sabes que tienes alternativas.

En cuanto al juego en sí, se basa en el habitual sistema de checkpoints con límite de tiempo. Es decir, arcade en estado puro con el atractivo adicional de que te sientas en una vaina voladora y que los gráficos son los mejores que verás en mucho tiempo. También existe la posibilidad de introducir tu mejor tiempo en la página Web del juego y consultar cuál es el récord mundial. ■



La ausencia de Jar Jar Binks puede y debe ser aplaudida. Gracias, Sega 5.

Arcade en estado puro ... y con vainas voladoras

Una rápida visita a los túneles de Tatooine

¿UN TRÁGICO OLVIDO?

SPIKEOUT

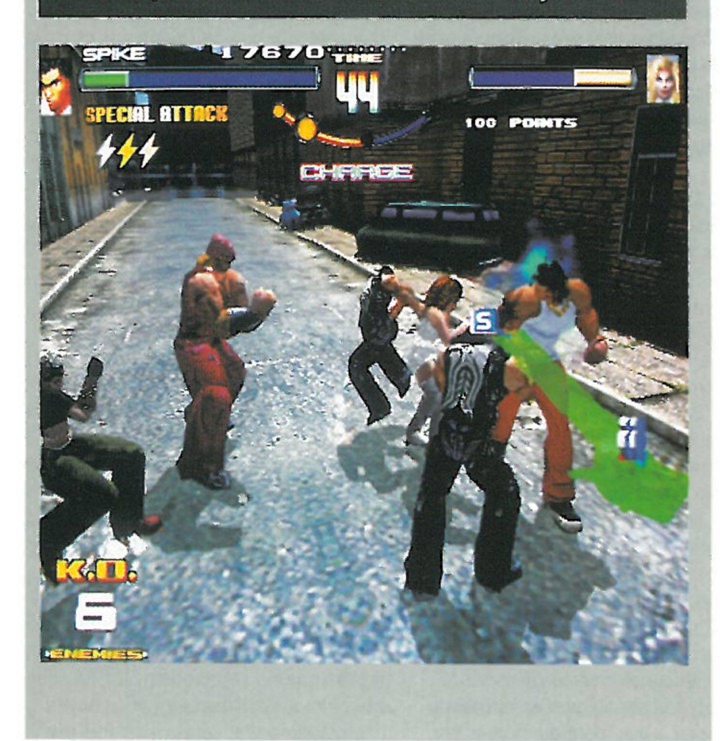
Cuando se anunció la Dreamcast, casi todos pensamos que Sega editaría conversiones a consola de casi todas sus arcade. Pero a la hora de la verdad están siendo bastante más selectivos de lo que esperábamos. Nadie sabe muy bien por qué, pero el caso es que juegos del prestigio de *Ocean Hunter*, *Sega Tetris* o *Magical Truck Adventure* no van a ser convertidos a DC, al menos de momento. Podemos entender que *Brave Fire Fighters* (al que se juego con un enorme control vibrátil) o *F355 Challenge* (tres pantallas y tres unidades Naomi) presentan dificultades evidentes para ser convertidos, pero no parece que haya ninguna razón de peso para que Sega no convierte el título que os presentamos a continuación.

Editado en formato arcade a finales del 98, este *beat'em up* de *scroll* al estilo de Final Fight fue diseñado por el equipo AM2 de Sega. Su sistema de juego recuerda a *Zombie Revenge*: recorres una serie de cuidados escenarios en 3D dando patadas y puñetazos y disparando de vez en cuando.

No creas que se trata de un juego del montón: *Spikeout* presenta un cuarteto de personajes llenos de carisma, empezando por Spike, montones de armas muy bien diseñadas y un sistema de combos intuitivo pero complejo.

Los escenarios neoyorquinos son excelentes y la partida cooperativa a cuatro es todo un lujo, una de las mejores opciones multijugador que presentan los actuales *beat'em up*.

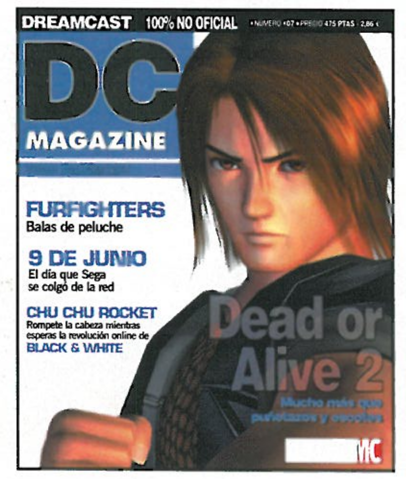
La secuela ya está en marcha. Se titularás *Slashout* y aparecerá en formato Naomi en cuestión de pocos meses. Esta vez parece bastante probable que AM2 se decida a convertirlo a consola. A ver si hay suerte.



DC-CARTAS

D-m@il

Cambiaría todas las secciones, pero tranquilos, la revista me gusta



Os escribo porque últimamente estoy muy intranquilo.

Mirad, el otro día escuché en una importantísima cadena de radio nacional que Sega iba a abandonar el mercado de los videojuegos. Desde entonces no he parado de mirar webs dedicadas a los videojuegos y mi intranquilidad no ha parado de aumentar ya que no he encontrado ningún desmentido oficial de Sega o algo que se le parezca, así que al final me he decidido a escribiros un e-mail. Por favor decirme que todo lo que he escuchado sobre Sega estos días es mentira y que va a seguir en este mundillo.
Eso es todo. Seguid así que sois geniales.

PD. ¿Ya sabéis que Sony ha patentado el eslogan de la PS3? Y
eso que aún no han sacado la PS2.Alucinante.

D-fabuel. Vía e-mail.

Inquietante rumor. Sega llegó a plantearse centrar sus esfuerzos en las recreativas a mediados de los 90, tras el fracaso de la Saturn, pero ahora precisamente tienen en el mercado una consola de nueva generación que está funcionando según lo esperado. La Dreamcast es un proyecto ambicioso por el que Sega va a apostar hasta el final, no parece éste el momento de tirar la toalla. Aun así, agradeceríamos que nos dijeses dónde has oído ese rumor y cuál era exactamente la supuesta noticia. Lo único que hemos sido capaces de encontrar en Internet son las palabras de aquel directivo de Sega Japón del que os hablábamos el mes pasado, el que dijo en un Forum internacional que Sega esperará a que la Dremcast cierre su ciclo para hacer balance y decidir si edita o no una nueva consola.

¿Por qué no se pueden visualizar las paginas de Internet hechas en Java?

¿El problema es del navegador o de la consola? ¿Se podrán ver?
No es peloteo, he comprado las tres revistas que hay para Dreamcast y DCM es la mejor. Felicidades.

Jordi Carrillo Barcons Sabadell (Barcelona)

La conexión vía Dremcast a Internet tiene sus limitaciones porque está pensada para cumplir funciones muy específicas (juegos online en los servidores de Sega y servicios básicos de navegación, correo e intercambio a través del portal de la compañía). Aun así, mejorará a medio plazo.

Me parece que os estáis pasando un poco.

Tanto vosotros como los fanáticos que os escriben. Siempre he sido un gran seguidor de Sega, al menos hasta la aparición del Mega CD (a partir de aquí, gran fracaso). Deberíais tener un poco más de respeto por la competencia y exigir un poco mas a Sega. Estáis criticando mucho a la PS2 y os recordaré que hace unos años pasó lo mismo con PlayStation, al principio tuvo varios fallos y al final se convirtió en la número uno en el mundo de las consolas gracias a su gran numero de juegos y al hecho que una mayoría de ellos se editan traducidos. Sega podría aprender de esto ejemplo y traducir *Shenmue*. Antes de señalar a nadie sus defectos reconozcamos los nuestros. Si Sega pretende ser alguien en el mundo de los videojuegos, podría empezar por traducir *Shenmue*.
Muchas gracias.

Mario. Vía e-mail.



> "Deberíais tener un poco más de respeto por la competencia y exigir poco más a Sega."

La PS2 está dando sus primeros pasos y aún faltan cuatro meses para que salga a la venta en España, así que coincidimos contigo en que es pronto para hablar. Sus posibilidades de éxito son, por supuesto, altísimas, eso es algo que nunca hemos negado.

¡Hola!

Aquí un vicioso de Dreamcast que os envía este "Ismael" para saludaros. No entraré en si sois o no mejores que la competencia ni si la Dreamcast es mejor que la PSX2 porque prefiero pensar que estamos todos en el mismo barco y nos gusta lo mismo: jugar y pasarlo pipa. Estoy esperando a que llegue la PSX2 para que se la compre mi hermano y alternar un fin de semana en casa de cada uno. No hay mejor asociación que esa, ¿no creéis? Bueno, al grano. El motivo de este "Ismael" es saber exactamente qué problema tiene Konami con Dreamcast, porque al parecer *Castelvania* se ha suspendido.
Mi inquietud no está en este juego, aunque soy consciente que el hecho de que no se edite finalmente para DC puede ser un paso atrás para este sistema. Me gustaría saber a estas alturas si *ISS* se editará o no para Dreamcast o si más vale que me olvide y me dedique al parchís (virtual).
También me gustará saber qué pasa con la pistola oficial de Sega y por qué engañan al sufrido videoadicto con fechas que no se cumplen. En fin, quizás cuando recibáis esto ya se hayan contestado por sí solas mis solas mis



Javier Fernández Navas. Puente Mayorga (San Roque)
Alejandro Vidal Dimas. Lorca (Murcia)
Joan Lozano Prunés. Arenys de Munt (Barcelona)
Oscar Escudero Polo San Lázaro- La Laguna (Tenerife)
Aitor López Maidagán. Getxo (Vizcaya)
Zohra Djelti Ruiz. Sant Boi (Barcelona)
Manuel Ventura Rodríguez. Playa Honda (Lanzarote)
Alberto Hernández Molina. Barcelona
Carlos Veciana Borras. Valencia.
Francisco Lafont Gancedo. La Coruña.





Recibiréis vuestra copia del juego lo antes posible en la dirección que nos indicabais.

preguntas, pero por si acaso yo las lanzo. Saludos, videoadictos de todo el planeta.

Ismael Cànovas. Vía e-mail.

Lo del retraso en las supuestas fechas de edición de un juego o un accesorio es, desgraciadamente, algo muy común. A veces se debe a problemas técnicos pero casi siempre tiene que ver con tácticas promocionales de las compañías. En lo que a Konami respecta, siguen sin separarse ni una coma de su táctica de "esperar y ver". Parece que sus compromisos con la PS2 están pesando demasiado, y eso que hace cosa de un par de meses daba la impresión de que se decidían a postar por la Dreamcast.

Hola, DC-M:

Os escribo esta carta porque me he quedado flipado con Sega. El otro día entré en unas recreativas y me quedé tonto. En el 92, cuando La Super Nintendo de 8 bits dominaba el mercado, Sega ya hacía juegos de la calidad gráfica de Virtua Racing. Y eso no es todo, arcades como Sega Rally Virtua Striker o Virtua Tennis (que dicen que incluso va a ser mejor en DC) también son de Sega. ¡Viva la placa Naomi!
Por último, me gustaría haceros unas preguntas:
. ¿Saldrá *Time Crisis* para DC?
. ¿Sega GT o MSR?
. ¿Cuándo sale *Virtua Tennis?*

Daniel. Madrid.

No hay fecha definitiva para Virtua Tennis, pero tiene números para ser editado antes de fin de año. Sobre Time Crisis no podemos confirmar nada. Sega GT es un excelente simulador de conducción off, pero nosotros nos quedamos con MSR, que es más original y tiene un concepto más atractivo.



Crazy Taxi sigue siendo la niña de vuestros ojos.

Soy un segata de 25 años

y soy de San Blas (Madrid). Mando un saludo a los chavales de la revista, y aprovecho para preguntaros si es verdad que Sega va a editar el *Virtua Fighter 4* y si va a ser igual de bueno que el *Soul Calibur*.
Me gustaría convencer a la gente de Sega para que el *Shenmue* ("uno de los mejores juegos de toda la historia") salga traducido al castellano. Así la PS2 podrá meterse su *Final Fantasy VIII* donde le quepa.

Gonzalo. Vía e-mail.

En efecto, Sega trabaja en un nuevo Virtua Fighter. Aún es pronto para decir si estará o no a la altura de Soul Calibur. Aún no sabemos si Shenmue será o no traducido, pero seguro que Sega está considerando esa posibilidad. Lo más probable en que se edite con textos de pantalla en castellano y diálogos en inglés.

Gracias por dar a los usuarios de DC

una revista acorde con nuestra consola, bonita por fuera y muy potente por dentro.
Gracias por ofrecernos una información totalmente imparcial, (no os dejéis comprar) y por criticar o alabar los juegos con profesionalidad, ya sean de Sega o de otra compañía.
Gracias por mantenerme informado en todos los aspectos referentes a DC y a todo lo que le rodea.
Gracias por ser una revista genial a un buen precio (mi bolsillo lo agradece).
Por último, un par de sugerencias:
1º Estrenar una sección dedicada a los juegos más importantes que saquen en Japón.
2º Regalar algún póster, que tengo la habitación muy sosa.
Muchas gracias por todo y seguid haciéndolo así de bien.
Un saludo de un dreamer.

Resident. Vía e-mail.

Hacemos lo posible para informaros puntualmente sobre los títulos más destacados que se editan en Japón. En el número que tienes entre manos encontrarás un par de artículos al respecto. Eres el primero que nos pide que regalemos pósters, pero prometemos estudiar la idea.

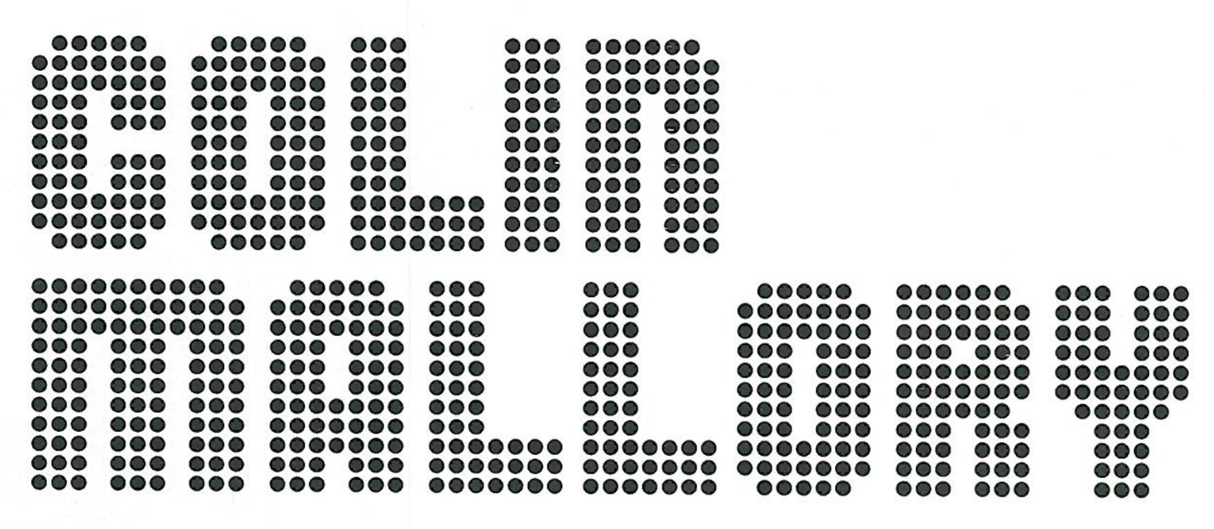
Hola, DCM:

Quiero expresar mi opinión sobre la ridícula idea de que hay que ser fiel a una determinada compañía. Me parece bien que Sony, Sega y Nintendo compitan entre ellas e incluso se critiquen mutuamente, pero lo que no tiene sentido es que por un extraño sentimiento de fidelidad alguien se prive de jugar con otras consolas.
¿Qué pasa con los seguidores de Sega, que han tenido que esperar desde el fracaso de la Saturn hasta la aparición de la Dreamcast sin una buena consola? ¿O los de Sony, hasta que llegue la PS2? Creo que es una tontería perderte buenos juegos por razonamientos tan estúpidos.
Yo tengo una N64, un PC y una Dreamcast, y no tengo la PSX porque sus juegos son lo peor. Si me hubiese mantenido fiel a Nintendo me hubiese perdido títulos como *Soul Calibur* o *Crazy Taxi* entre otros. Así disfruto de *Zelda, Mario, Soul Calibur, Soul Reaver, Half-Life* y *Team Fortress* al mismo tiempo mientras otros se pierden la mitad.

Miguel Ortega. Madrid.

Miguel, eres un privilegiado. Al parecer tienes un cierto poder adquisitivo y eso te permite jugar a casi todo y en casi todos los formatos. Nosotros somos los primeros en reconocer que no es Dreamcast todo lo que reluce y que hay títulos excelentes en otras plataformas, incluso en aquella que a ti menos te gusta.


ESCRIBE A:
DC-M
MC Ediciones S. A.
Paseo Sant Gervasio 16-20
Barcelona 08022
Fax: 93 254 12 60
Email: dc@mcediciones.es



COLIN MALLORY

Lleva 45 años en la industria, colecciona peces y distribuye en Europa las recreativas de Sega.

PERFIL



- **Nombre:** Colin Mallory
- **Historia:** En 1954, a los catorce años, Colin empezó su vida profesional en el sector de las máquinas recreativas en el parque de atracciones de Battersea, donde trabajaba a tiempo parcial para una compañía llamada Ruffler & Walker Ltd. Ahora es director de ventas en Deith Leisure, donde ha estado trabajando en los últimos 23 años. Deith es el responsable de la venta y distribución de máquinas Sega en el Reino Unido.

Ninguna compañía lleva tanto tiempo en el mundo de las *coin-op* o máquinas *arcade* como Sega. Y Mallory ha trabajado para Sega casi desde el principio. A mediados de los 50 consiguió un trabajo en un salón recreativo de Battersea, Londres, y desde entonces seguro que ha olvidado muchas más cosas de las que nosotros sabremos nunca.

¿Cómo era el negocio en Battersea por aquel entonces?

La mayoría de juegos eran máquinas que te devolvían la moneda si ganabas o te daban un cigarro. En los años siguientes fueron las máquinas del millón y los jukeboxes las que dominaban. También empezaron a aparecer las máquinas tragaperras, pero de forma insegura. Habían muchas controversias legales porque estaba lleno de máquinas sin licencia en lugares raros como en colmados.

¿Te gustaría olvidar algún momento del negocio?

Sí, cuando Corton Beach adquirió Deith Leisure. Perdí mucho dinero, así que me gustaría mucho poder olvidarlo.

¿Qué cambios ha sufrido el negocio en los últimos cinco años, y cómo ha afectado esto a Deith?

La tecnología ha producido un cambio drástico en este negocio, sobretodo en el mercado del videojuego. Muchos operadores grandes se han convertido en los únicos abastecedores de máquinas a los bares, y mediante adquisiciones han quitado de en medio a operadores más modestos. La única ventaja ha sido la aparición en Inglaterra de centros de máquinas recreativas, como Sega World y Namco Wonderland. Deith supo sacar provecho de estos cambios y continuó creciendo a lo largo de esos años.

¿Cuáles han sido tus juegos Sega preferidos en todo este tiempo?

Daytona 1 era el juego de carreras más revolucionario de su época, y las ventas batieron todos los récords. En segundo lugar está *Sega Rally*. Sega ha creado muchos juegos buenos, pero estos dos siempre sobresaldrán.

¿Cómo es el negocio de las recreativas hoy en día? ¿Dónde se gana el dinero, y dónde se pierde?

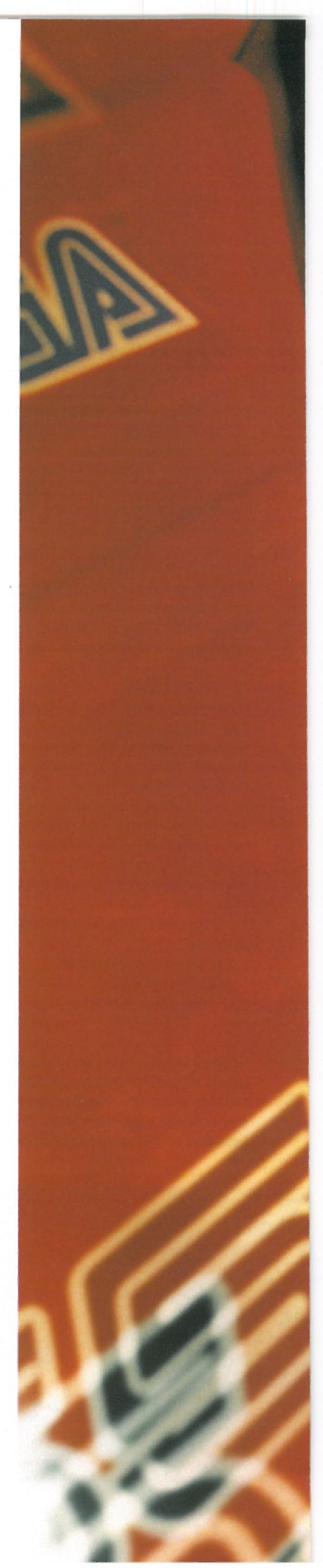
El negocio de las recreativas las está pasando negras para quedarse con un trozo del pastel del dinero que los ciudadanos destinan al ocio. Hay centros de recreativas que funcionan bien, pero también hay muchas otras que han tenido que cerrar en los últimos años. Los sitios que no han invertido en máquinas nuevas son las que más sufren. También hay una falta de visitantes en los parques temáticos. Es más caro pasarse una semana en uno de estos parques que irse de vacaciones a otro país.

¿Ha tenido la placa Naomi un gran impacto en el negocio de las recreativas? ¿Qué juegos han sido populares?

El impacto que ha tenido Naomi es impresionante. Su precio es aceptable, la calidad gráfica es excepcional y el diseño de las cabinas es futurístico. Juegos como *The House of the Dead 2* y *Virtua Tennis* han tenido un gran éxito de ventas. Este último es popular entre gente de todas las edades y está ganando mucho dinero en muchos sitios.

¿Qué hace los fines de semana para evadirte del negocio de las recreativas?

Vivo en la costa, y tengo un estanque muy grande con 35 peces Koi. Cada fin de semana dedico mi tiempo a mis peces. También me gusta mucho coleccionar, y visito ferias de antigüedades.





Fotografía: **Nick Wilson**

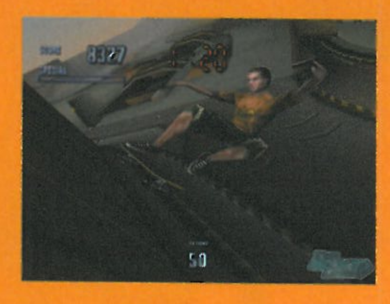
http://www.gratisweb.com/gefa/Index.html
// Donde todo el mundo es bienvenido ... sobre todo ellas

Esta dirección *online* ha sido creada por unos chicos de Cuéllar (Segovia) que opinan que por Castilla y León la vida es bastante aburrida. Un buen día decidieron llamarse la peña G.E.F.A., y su jefa y patrona sería una chica que no destaca precisamente por parecerse a una "barbie". G.E.F.A (Gorda Etílica FAnegas) nos obsequia con una web divertida y fresca pero que roza la chabacanería. Lo de fanegas - según dicen - es una unidad de peso, como los kilos, para entendernos. En la galería de imágenes ("afotos", como la llaman ellos) se puede ver a este grupo al completo: caretos, psyco-killers en potencia, dobles de Bill Gates, etc. Todo lo que tienen de antiestético lo suplen con una buena dosis de morro. En la sección de "chatis" (chicas, para los que no estéis muy metidos en el argot juvenil de andar por casa), existen archivos con imágenes - como *Genera con sus amigas jugando el teto* - de indudable interés para los "machos" de pueblo que seguramente acuden con asiduidad a esta dirección electrónica para saciar su mordaz interés por la genética y el organismo femenino, pero que no son muy recomendables para otros tipo de público que busca, sencillamente, las "garruladas" más extravagantes de estos ciber-chicos de Cuéllar. El lenguaje utilizado es otra característica notable de G.E.F.A." Oiga, ¿es la Real Academia de la Lengua?. No pero como si lo fuesiérase. (me parece que el ejemplo no puede ser más claro). Expresiones como "Sus voy a contá mis espiriencias sesuale"; " a las mu güenas" y "pos güeno, tal que asín" aparecen muy a menudo en los relatos subidos de tono y no aptos para menores, que nos cuentan los "gefos". Historia, cuentos, fotos... ¿qué nos falta? Chistes. En este apartado de humor encontrarás: chistes sobre preguntas ("¿Cuántos lados tiene un círculo"?. "Dos, el de dentro y el de fuera"); preguntas duras para meditar un lunes por la mañana (¿por qué los kamikazes llevaban casco?); "tags" o chorradillas varias ("el dinero no da la felicidad pero la imita perfectamente"); chistes machistas (muchos) y feministas (pocos); cursillos de verano para mujeres (es que son de graciosos...) y un boletín informativo sobre material peligroso (el material es la mujer). Vamos que las féminas ocupan casi el 90 por ciento del espacio de esta página y de los cerebros de sus autores. Las neuronas brillan por sus ausencia. Entre lo más destacado, una historia sobre "cambio la aplicación novia 6.0 a esposa 1.0". Una bonita oda al amor convertido en software. Resulta que un tío tiene un programa novia 6.0, con el tiempo la cambia y la actualiza hasta la versión esposa 1.0. Los años pasan y el chico se aburre y quiere probar "software fresco" pero resulta que su sistema tiene escasos recursos para "otras aplicaciones". El chaval intenta minimizar la aplicación esposa pero entonces el sistema operativo le avisa: si tratas de instalar amante 1.1 antes de desinstalar esposa 1.0, ésta borrará los archivos MS-Dinero. Tú verás. También tenéis la ocasión de disfrutar de los dibujos animados que fueron y son los ídolos de estos descerebrados. Desde Heidi (¿Cómo puede el abuelo de Heidi mantener una familia y un chalet en la Sierra con la pensión de un jubilado? ¿Qué hace Clarita trotando por el monte en silla de ruedas? ¿Está preparada la casa de Heidi para esta minusvalía? ¿A qué se debe esa atormentada pasión de Pedro por las cabras?) hasta los actuales Simpsons. Su modelo a seguir. Sus ídolos. Ya me diréis qué se puede esperar de unos "pavitos" con "sexapil tipical hispanis" (y de secano) que creen que tener por cabeza de familia a un electrodoméstico, una figura paterna con estómago por cerebro, una madre que simboliza el feminismo fracasado, un delincuente como hijo, una hija con perpetua duda existencial y un chupete incrustado a una niña como hija menor, es lo más de lo más.



http://www.nextlevel.com
// El próximo nivel empieza aquí

Nivel de juegos? Bueno, es pasable. ¿Nivel estético?. Diseño modernillo y cuidado. Aceptable, al menos no te duele la vista cuando intentas buscar algo. La "main page" está bastante ordenada y accedes rápidamente y con un sólo clic a los iconos y secciones. Pero vamos a lo que te interesa. Yendo al grano, y competencia entre Sony y Nintendo aparte, nos plantamos en las suculentas novedades de juegos para Dreamcast. Exquisitas las "ancas de rana", de "Croc2" para PC (ya sé que no es DC pero se ha colado, es irresistible). Si vamos a súper menús para múltiples jugadores en Red, os recomendamos un suculento Chu Chu Rocket, barra libre de puzzles para todos los que compre la Dremcast a partir de ahora o soliciten el juego a través del portal DreamArena. Los títulos de juegos para Internet se están disparando y salen como setas. Software para Internet y más periféricos para mejorar la consola DC. ¿Contentos, no? Pues seguimos con un tentempié para la carretera, el calienta motores "Bleem for DC" con el emulador Windows de Playstation transportado a Dreamcast. No. No estamos locos: ahora podréis jugar con juegos de la PSX en la Dreamcast ¡y con mejores gráficos! Tenéis capturas a porrillo para ver de qué va el asunto. En reviews, según los del "nivel superior" en esto de los juegos de lucha los de Capcom son la madre del cordero. Vamos que saben sacarle jugo a la "japanimation" con *el DC Marvel (New Age of Heroes)*. El legado de *Street Fighter* ha provocado el nacimiento de una nueva generación de jugadores "hardcore" muy puestos en las artes de la guerra cibernética, las grandes pantallas, las vistas aéreas y el realismo en 3D más intenso. En previews, *Tony Hawks Pro Skater* para DC (artimañas suicidas en competiciones brutales protagonizadas por skaters) o *Tokyo Extreme Racer 2*. Coches y más coches. Aunque no sé porque os informo tan detalladamente si cuando "subáis el nivel" necesitaréis Dios y ayuda para encontrar lo que estáis leyendo ahora. Cosas del diferido. El resto ya os lo podéis imaginar. Mismas secciones que en cualquier otro sitio (así que no voy gastar ni una pulsación más). Sólo deciros que esta site está tan cargada de "banners" que si fuese hombre sería el "hombre anuncio" y que la resaca Pokémon amenaza con ser interminable. Esta criatura churro, medio "manga" mongotero es inagotable. ¿Es esta la herencia cultural que vamos a dejarle a las futuras generaciones? Akira ven y sálvanos.





http://www.elmosquito.com
// Tu chorrada: por favor, haznos reir

Buen nombre. Molestan tanto como sus tocayos los insectos y han creado todo un enjambre de adeptos a sus más hilarantes fantasías. Unos héroes estilo Súperlopez capaces de pisarse la capa, chafar un gato negro y engancharse el traje con el cierre antes de salir por una ventana cerrada. Se pirran por el jamón serrano y el fino (supongo). Unos héroes de la idiotez con gracia. Un tal Camuñas da el pistoletazo de salida y nos regala la vista con archivos del estilo: "diferencias entre niñas de 8, 18, 28 y 38 años"; clases de inglés "pass to pass"; partes automovilísticos (*Accidentes ¿yo? vamos hombre...*). En la sección "Corazones rotos" todos los que quieran ahogar sus penas en "webs" pueden hacerlo para que los que NO nos encontramos en esta situación disfrutemos. Declaraciones, "cuernos", "calabazas"... "enter" y listo. Esta es la primera web (que he visitado) con un confesionario virtual. Los pecados veniales no tienen tirada en Internet pero los ingeniosos y los de interés social andan muy cotizados. El Pater Francisco de Borja te redimirá de tus faltas con su Ave Madrid - Sevilla ¡perdón! Red Purísima. Y después de este "baño" de santidad una buena crítica destructiva. ¿Comentarios que circulan por Internet?. Pues veamos: el Papa no sale muy bien parado, las chavalas están cansadas de no poder salir tranquilas por ahí (si están buenas, es de suponer) y de tanto fútbol en la TV, críticas al artisteo del siglo XXI, andaluces y madrileños tirándose "flores" por la Red, etc. Todo muy constructivo. Y ahora pasemos a las "neuronadas" (escasez de neuronas, digo yo). ¿Por qué la Visa Oro es más atractiva que la sencilla? ¿Cómo se puede llamar a un hijo Johnatan? Éstas y otras reflexiones las encontraréis en "la Neurona del Creata".

Y para humor cáustico, los mosquitos tienen una amplio archivo de chistes e incluso un tablón de anuncios, donde la peña cuelga lo que le da la gana y donde los moscardones (perdón) y sus patrocinadores, más tiesos que la mojama, piden ideas originales, jamones e incluso botellas de vino para aguantar hasta fin de mes (600 pesetas son más que suficientes para remodelar su cutre web ¿no?). Lo dicho, atentos a esta sección porque puede hacer vuestra vida más económica. Trucos para llamadas gratuitas a teléfonos móviles o para sacar todas las latas de una máquina expendedora son dos ejemplos de la saneada economía doméstica que practican estos insectos electrónicos. Estos chicos darán mucho qué hablar este verano y no lo digo por sus traidoras "picadas" en sus estivales incursiones nocturnas, sino porque probablemente sea la mejor colección de idioteces en castellano de la Red.

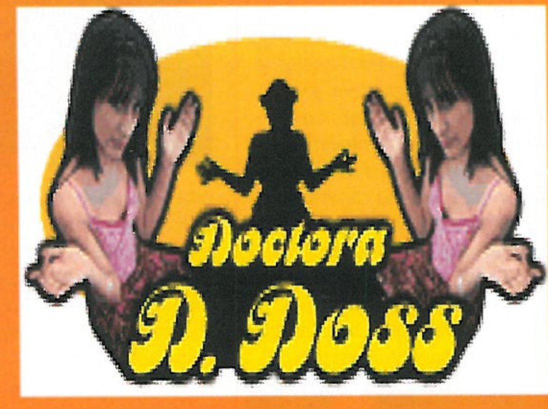
corazones rotos
chistes
¡pecador!
tablón
crítica destructiva
el choni

http://www.loquesea.es
// La hora del ciber gamberro

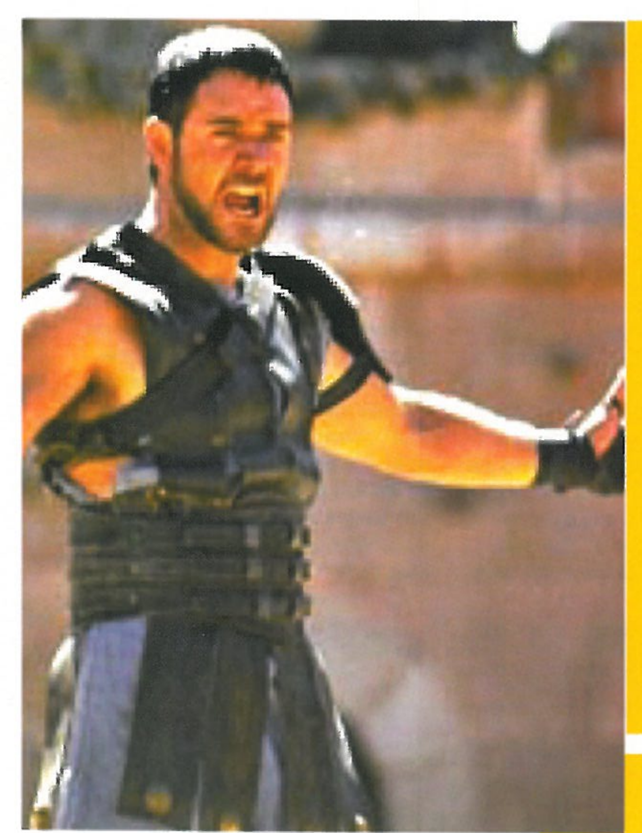
He aquí un nuevo portal de Internet. Pues vaya una novedad, dirás. Pues sí, eso es exactamente lo que pretende ser: novedoso. ¿Que si lo consigue? Pues siendo justos, sí, la verdad es sí. ¿Que si eso es bueno? Hombre, eso ya... Loquesea.es pretende ser rompedor por su frescura e irreverente por su franqueza y la cosa, realmente, no les da para tanto.

En teoría, tienen música, cine, videojuegos y sexo desde una perspectiva nueva y directa. Como muy de la calle, vamos. El problema empieza cuando el nuevo enfoque de la sexualidad juvenil es la consulta de la "Doctora D. Doss" y el del cine, las críticas de "Soledad Cámara, acomodadora". A partir de aquí, uno empieza a temer lo peor y, efectivamente, eso es lo que encuentra. Un mar de sutilezas e información de altos vuelos (imprescindible el artículo "Aprende a masturbarte con Jorge") que no dudo provocarán la hilaridad de más de uno (gustos siempre los hubo para todo). En cualquier caso, la mezcla de actitud cool con un humor macarrónico directamente heredado de Fernando Esteso no parece la mejor manera de romper con lo establecido. Más que nada porque rompedor, lo que se dice rompedor no lo parece mucho.





Así que aunque sea muy loable el esfuerzo de renovación emprendido, no parece demasiado pedir alternar el humor grueso con algo mínimamente interesante. Aunque, pensándolo bien, sí hay algo aprovechable en semejante tontería. Un par de cosas, de hecho: a) puedes ganar una cámara digital cada siete horas si contestas con gracia (recordemos cuáles son los baremos humorísticos de la empresa) a sus preguntas y b) disponen de un archivo más que digno de MP3. El resto, para fans de Meteosat que además adoren el Pronto.



GLADIATOR

Dir: Ridley Scott
Int: Russell Crowe, Richard Harris, Joaquim Phoenix

En esta vida, hay cosas obvias: si no te gusta la pasta, no reserves mesa en un italiano y, si no te gustan las películas de romanos, no vayas a ver *Gladiator*. Más que nada por que no aporta ninguna novedad al género, así que deberían abstenerse de su visión todos los que esperan innovaciones narrativas o temáticas. Esta película no es ni más ni menos que una perfecta y clásica historia de romanos. Excelentemente hecha, brillantemente contada y magníficamente interpretada, *Gladiator* es sólo una revisión fantástica de los grandes hitos del género (véase *Quo Vadis* y similares). Se ha hablado mucho de su presunta vacuidad, así como de un cierto regusto fascistoide. Que hablen. Que digan lo que quieran y que luego reflexionen si realmente tiene algún sentido criticar la falta de mensaje en una película de emoción y espectáculo en estado puro. O si cabe alguna posibilidad de que un retrato de la sociedad romana no transmita fascismo. Francamente, parece difícil. En cualquier caso, al cine se le pueden (y deben) exigir dos cosas: entretenimiento o reflexión. Combinadas o no, ambas virtudes son igualmente dignas. Siempre y cuando, claro está, la primera no constituya un insulto a la inteligencia del espectador con tonterías constantes y apelaciones a nuestras más míseras debilidades. No es este el caso. *Gladiator* proporciona más de dos horas de placer. Las batallas más logradas que se recuerdan (ríete tú del soldadito Ryan), un pulso narrativo que nunca flaquea y, sobre todo, emoción, mucha emoción. Y es que la acción debería situarse siempre en entornos míticos como este dónde las grandes gestas recuperan la verosimilitud perdida en las calles de Nueva York o en las piruetas imposibles entre el avión en vuelo y el edificio secuestrado. Quiero más películas de acción bien hechas, quiero más películas vibrantes, quiero que cunda este ejemplo.

Eugènia De La Torriente

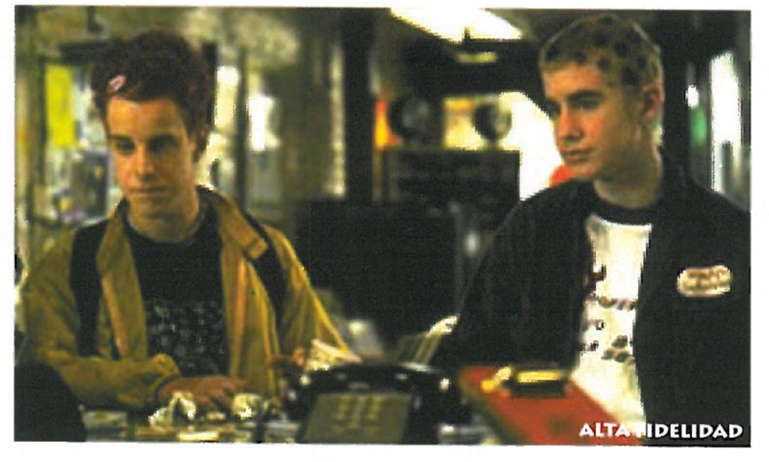
GLADIATOR
Una de romanos

ALTA FIDELIDAD

Dir: Stephen Frears
Int: John Cusack, Iben Hjejle, Jack Black

¡Qué duro es crecer! Siempre creíste que serías el número uno y el tiempo te obliga a aceptar que el veinticinco también es buen número. Soñabas con Wynona Ryder, pero acabas asumiendo que tu vecina, invisible, pero comprensiva es la mujer de tu vida. Aceptas la derrota y, igual, consigues ser feliz y todo. Puede sonar triste, pero no lo parece mientras ves *Alta Fidelidad*. Stephen Frears da un nuevo giro a su extraña e imprescindible carrera y adapta la novela de Nick Hornby con notable éxito. John Cusack vende discos raros y hace todas las listas posibles mientras se debate contra su imposibilidad para asumir responsabilidades. Tremendamente divertida,


ALTA FIDELIDAD


ALTA FIDELIDAD

esta película se mueve al límite de la típica comedieta generacional, pero nunca cae en el tópico gracias a las abundantes dosis de autoparodia. Yo me río, tú te ríes y ellos se ríen, mientras comprendemos que ya nada será como antes porque ha llegado el momento de ser mayor.
En esta película todo encaja y fluye de manera suave y brillante. Los actores están espléndidos (atención a la galería de secundarios con Tim Robbins a la cabeza y secundado por Catherine Zeta-Jones, Lisa Bonet o Lili Taylor), el guión es tenso como el acero y el director maneja sin imponer. *Alta fidelidad* es una de esas películas que sin duda vivirán mucho más en el recuerdo de unos pocos que en la historia del cine, pero también es una de esas que no se olvidan.

Eugènia De La Torriente

28 DÍAS

Dir: Betty Thomas
Int: Sandra Bullock

Beber es malo, es horrible. Puede hacer que pierdas el control de tu vida. Te falla la memoria, destrozas la boda de tu hermana, se te quema el sujetador mientras intentas el coito con tu pareja. Subes a un tren con barra libre, luego robas una limousine, la estrellas contra un muñeco y, claro, te arrestan. Tras incurrir en semejante repertorio de insensateces debido a su abyecta adicción al alcohol, Sandra Bullock acaba con sus huesos en una especie de balneario de desintoxicación. Ella, como todos estos seres patéticos que son los que beben demasiado, es incapaz de admitir que tiene un problema. No se adapta y no ayuda a sus pintorescos compañeros de tragedia. Además, para acabar de rematarlo, tenemos a la mala influencia: un novio inglés (si es malo es inglés, es la nueva regla de Hollywood) que la visita y le trae champán y píldoras. Y, claro, en otro film un novio como éste sería una bendición, pero aquí es Belcebú con acento de Bedfordshire. Y pasa el tiempo, y la Bullock se hace buena porque admite que tiene un problema del tamaño de las cavas de Codorniu. Ya se lleva bien con la heroinómana, con el alcohólico gay (hay algunos que lo tienen todo), con la madre cocainómana y con la estrella del béisbol adicta al sexo. Ya está, la amistad la ha curado. Y todo esto, ¿qué nos da? Pues alguna broma brillante, una espectacular interpretación de la Sandra, un ritmo agradable y unos personajes de zoo. ¿Algo más?

Vídeo



SANDRA BULLOCK

Ah sí, un film de moral repulsiva, de conservadurismo baboso, de estereotipos de postal. En fin, que uno tiene la sensación que la película sería perfecta para pasarla en las sesiones de Alcohólicos Anónimos, pero no para comercializarla. ¿Hace una cervecita, Sandra?

Xavi Sancho

OJOS QUE TE ACECHAN

Dir: Stephan Elliot

Int: Ashley Judd, Ewan McGregor, Jason Priestley

Este es un thriller francamente atípico. Al parecer, ésa era ya la intención de su director Stephan Elliot aunque, tal vez, tal vez percepción e intención difieran en sus motivos. El realizador de *Priscilla, reina del desierto* quería imprimir a un género ya muy manido un toque de excentricidad y transgresión que, en el futuro, se reconozca como signo de estilo propio. Un thriller poco al uso, pues. El espectador, en cambio, sólo ve un una película tremendamente aburrida, lo cual, tampoco es habitual en este género.

El problema básico de *Ojos que te acechan* es que irrita. Difícilmente clasificable (¿es psicológica?, ¿sobrenatural?), sólo consigue transmitir una idea con claridad: sopor. Y es que la gran innovación de esta película es retardar al máximo el necesario encuentro entre sus protagonistas para elevar así las habituales expectativas. Por si esto no molestara ya bastante al espectador, la definitiva reunión no está en absoluto a la altura de lo esperado. Así, la sensación de tomadura de pelo se acrecienta cuando, después de aguantar durante un par de eternas horas a que Ewan y Ashley crucen mirada y media, su encuentro resulta de los más anodino y soso. Muy poca tensión y un excesivo gusto por forzar las situaciones acaban por destrozar el producto. Al final, más que francamente atípica, acaba pareciendo francamente obviable.

Eugènia De La Torriente

EL GRAN FAROL

Dir: James Dearden

Int: Ewan MacGregor y Anna Friel

Más de un siglo de lucha obrera, revoluciones bolcheviques y otros intentos frustrados. Más de cien años de voluntades internacionalistas, desmanes estalinistas y muros levantados. Y, vale, se ha conseguido la jornada de 40 horas, las vacaciones pagadas y la inserción de la mujer en el mercado laboral. Paro nada, nada de esto es comparable a lo que Nick Leeson consiguió en 1995: hundir el banco más antiguo de Inglaterra, donde más de un Rey había depositado el contenido de sus expolios. Bien por Nick. Él es un héroe, por mucho que algunos intenten mostrarlo como un ladrón y un irresponsable, y por mucho que otros lo vean sólo como un síntoma de la enfermedad del sistema (envidiosos). Leeson no estuvo en Suresnes, pero el sector guerrista debería deshacerse de la Matilde y ficharle. Es el héroe de la clase obrera, la muestra de que hay una opción a la izquierda. Nick, queremos tener hijos tuyos, de verdad. Y es que este hombre, como la mayoría de los grandes héroes de la historia, es un héroe accidental. En medio de apertura de los mercados asiáticos, la Barings envió a un chaval de Watford a jugarse la pasta en el mercado de futuros de Singapur y relanzar lo que muchos veían ya como un banco anacrónico. Y allí la hundió, provocándole un agujero de 10.000 millones de libras. Ewan MacGregor es Leeson en este magnífico Estrenos TV. En la que es, sin duda, la mejor interpretación de su carrera, MacGregor borda el papel del oficinista ambicioso que no quiso trabajar en C&A. Él solo aguanta la película. Mientras, Dearden fabrica un retrato inesperado del héroe.

Inesperado por la humildad con la que lo presenta, por la estupidez con la que retrata a su jefes y por la falta de estereotipos, sacarina y valoraciones morales. Sin un momento de tregua, sin una duda, sin mirar atrás, ni alrededor, Dearden nos regala un cuento de terror convertido en cuento de hadas con final triste. Una joya inesperada.

Xavi Sancho

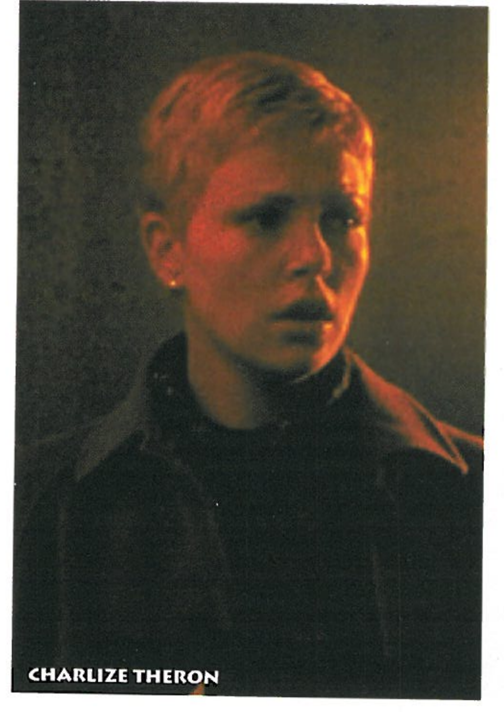
LA CARA DEL TERROR

Dir: Rand Ravich

Int: Johnny Depp, Charlize Theron

Puede que ya esté todo inventado. Puede también que la única forma de hacer algo nuevo a estas alturas pase por mezclar. Incluso, acepto la revisión de temas pasados pueda llevar a algo bueno. Pero, viendo esta imposible mezcla entre *Alien* y *La semilla del diablo*, todas estas convicciones tiemblan. A Rand Ravich le recordarán algunos (aunque me temo que pocos) por ser el guionista de *Candyman*. Un recuerdo probablemente agradable que, seguro, no compartirán los espectadores de *La cara del terror*. En principio, la cuestión no se presenta tan nefasta. Una película de miedo protagonizada por dos actores con tirón como Johnny Depp y Charlize Theron es una alternativa al Estrenos TV del domingo tarde. Pero, ay, en la apariencia se acaba todo. Porque no es el miedo lo que pone el pelo de punta aquí, no. Asusta más su exasperante trama o sus ridículas interpretaciones (aunque lo de ella, pobre, no llega siquiera a la categoría de interpretación, es lo que se llama un adorno) que el todos esos resortes absurdos con los que pretenden lograr nuestra tensión. Diría que la alquilen los fans de las estrellas, pero, para eso, casi mejor que se compren un póster. Se aburrirán menos.

Eugènia De La Torriente 



CHARLIZE THERON

ILLUMINATA

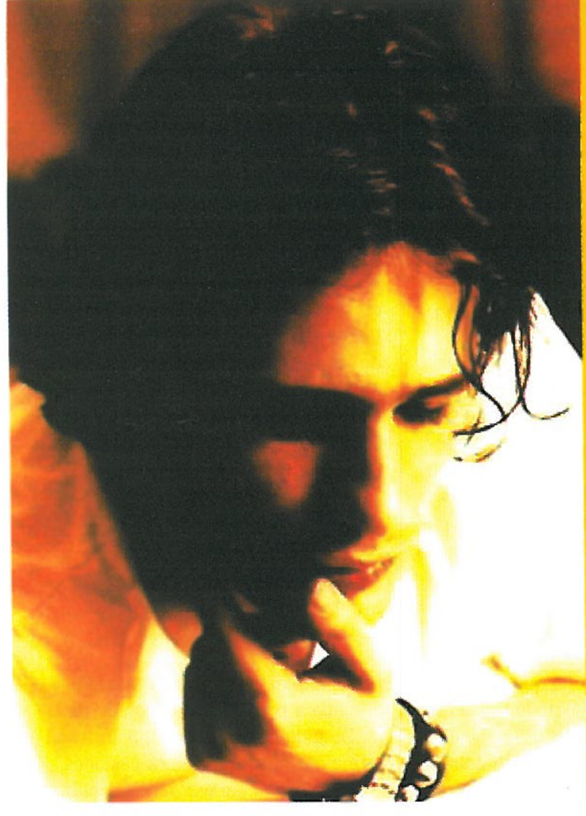
Dir: John Turturro

Int: John Turturro, Susan Sarandon, Christopher Walken

Illuminata es una película pequeña y humilde a pesar de su conocido reparto. Dirigida por el actor John Turturro, esta cinta nunca levantará pasiones encontradas ni generará interminables polémicas. Siendo justos, tampoco será recordada mucho tiempo. Y aunque todo esto parezca conducirnos irremisiblemente hacia la mediocridad, ésta es una buena película. Hecha con sumo tacto, cuidada hasta el mimo y laboriosamente trabajada. Tal vez, estos no sean atributos deslumbrantes (como tampoco lo es el resultado final), pero sí de esos que hacen agradable una película.

De *Illuminata* gustan, sobre todo, las interpretaciones. Libres y complejas evidencian claramente la condición de buen actor de su director. Gusta menos, tal vez, el guión. Excesivamente preocupado por dejar espacio a los intérpretes, parece olvidarse de la tensión dramática y, en algunos momentos, lo paga caro. De todas maneras, aquí no se trata mucho más de palabras que de hechos, así que el amigo guión puede disimular su debilidad con los diálogos. *Illuminata* no es una opción a considerar para los amantes de la acción porque está especialmente indicada para verla en reposo y con calma. Es, en cualquier caso, una buena película.

Eugènia De La Torriente



JEFF BUCKLEY

MYSTERY WHITE BOY Columbia

Jeff Buckley. Si has tenido el gran placer de oír alguno de sus temas, ya no hace falta que te diga nada más. El nombre lo dice todo. Si no es el caso, creo que ya va siendo hora de que hagas los deberes, pero te recomiendo que empieces por *Grace*. Jeff Buckley es probablemente el mejor músico que ha dado el rock en los últimos tiempos. Tiene una de las mejores voces, capaz de poner los pelos de punta, una sensibilidad infinita, tanto a la hora de cantar como a la de componer, y unas letras que son pura poesía. Sí, supongo que te has dado cuenta que hablo en presente y no en pasado, pero es que hay gente, como Elvis, que sigue siendo más allá de su vida terrenal.
Sólo hace tres años de la desafortunada muerte de Jeff y en este corto periodo ya han salido dos discos póstumos. Puede parecer excesivo, sobre todo teniendo en cuenta que en vida editó un solo trabajo —*Grace*, obra maestra donde las haya-, pero es igual, los fans de este hombre con voz de ángel seguimos sedientos. Además, nos faltaba comprobar como se lo hacía sobre un escenario y finalmente tenemos el disco esperado en nuestras manos. Un directo sin trampa ni cartón, sin efectos ni tonterías que nos demuestra que, si en estudio era genial, en vivo era aún más impresionante, una bestia de escenario, capaz de reinventar los temas e interpretarlos con una pasión poco habitual.
El trabajo lo abre una versión de *Dream Brother*, más rockera que la original, y poco a poco vamos oyendo unas versiones en las que Jeff se deja llevar por la música hasta donde ésta quiere, seguido por su banda tan de cerca que parecen uno. Entre los temas destacan la brutal y rockera *Eternal Live* o la hipnótica *Lilac Wine*. Y aunque se echan en falta temas como *So real*, el playlist y las versiones seleccionadas son tan impresionantes que no hay queja posible.
En resumen, que es un álbum honesto, imprescindible y con un sonido genial, de manera que aunque no me gusta la gente que se aprovecha de mí, a la madre de Jeff Buckley le dejo que me saque hasta el último duro si sigue publicando cosas como estas. Quiero más.

Xavi Lezcano

JEFF BUCKLEY
TODOS QUEREMOS MÁS

PEARL JAM

Binaural

Epic

Que Pearl Jam sean los únicos supervivientes del grunge no es casualidad. Los de Seattle no son tontos y, como todo el mundo sabe, en esta vida se trata de renovarse o morir. No hace falta ser un hacha para darse cuenta que sus últimos discos no tienen nada que ver con los primeros. *Ten* es algo que no van a repetir en la vida, y con esto no quiero decir que ahora sean peores, simplemente son diferentes, han madurado. La banda actual es algo más parecido a la de Neil Young que a cualquier banda adolescente con ganas de guerra. De todas maneras van por el buen camino, porque lo mejorcito del álbum son los temas tranquilos, que distan bastante en cuanto a calidad e inspiración de los más rockeros.


PEARL JAM

Binaural sigue la línea marcada por los últimos trabajos y ofrece temas que apuestan por un rock más clásico y tranquilo que el que ofrecen la mayoría de bandas, completamente alejado de la tecnología que todo lo absorbe. Entre los temas más duros destacan *God's dice*, *Evacuation* y sobre todo *Insignificance*, un tema brutal que recuerda a los de *Ten* y que crece sin parar, una pasada donde la batería de Matt Cameron (ex *Soundgarden*) brilla de forma increíble y que demuestra que siguen manteniendo la fuerza que les abrió las puertas de la fama. Entre los tranquilos destacan *Nothing as it seems* —probablemente una de las canciones más bonitas que han escrito—, *Thin Air* —delicadeza, madurez, *savoir faire* y estilo— y *Of the girl* —balada perfecta con ritmo oriental.
El conjunto sigue siendo muy variado, pero todos los temas tienen una cosa en común, y es la forma en la que la voz de Eddie Vedder reina sobre todo lo demás. La banda lo tiene todo, uno de los mejores cantantes, uno de los mejores baterías y unos guitarristas y un bajista increíbles. ¿Se puede pedir más? Pues sí, que además estén en esto para pasárselo bien y hacer buena música y no para ganar millones de dólares como hace gente como los más que caducados Rolling Stones. *Binaural* es un gran disco, con mucha clase y con grandes canciones, que engordan la ya abultada lista de temazos firmados por los de Seattle. Pero de todas maneras, cuando alguien ya ha firmado su obra maestra, todo sabe a poco.

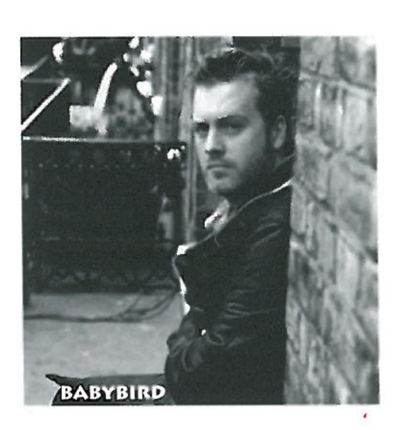
Xavi Lezcano

BABYBIRD

Bugged

The Echo Label/Mastertrax

Stephen Jones es Babybird. Stepehen Jones es un hombre de una productividad envidiable. Mientras nosotros no quedamos horas delante de la pantalla viendo Gran Hermano, él hace discos sin parar. Y entre disco y disco hasta tiene tiempo para escribir una novela. Cuando Jones saca un nuevo álbum, no se puede decir que haya vuelto, más bien es que no tuvo tiempo de llegar al portal y ya estaba otra vez aquí. Y no porque se hubiera dejado las llaves o el tabaco, sino porque se le había olvidado algo que decirnos. Y no nos lo dice y ya está, no. Él hace diez temas nuevos, los graba y los edita en el mismo tiempo en el que tú le haces el amor a tu novia (y luego te preguntas por qué os sobra tanto tiempo libre). *Bugged* es lo nuevo que Stephen quiere decirnos. Nos quiere comunicar que ya no tiene que demostrar que también puede ser oscuro y *cool*. O sea, que la reacción a los excesos pop de *You're Gorgeous* que era *There's Something Going On* ya está superada. Este *Bugged* va de equilibrio. Entre la luminosidad optimista y la claustrofobia forzada, Jones ha hecho su mejor trabajo. El primer single, *The F-Word* es una sucesión increíble de estribillos, entre el dance más


BABYBIRD

guitarrero y la canción de nana. Un single genial. El segundo sencillo extraído es un medio tiempo country titulado *Out Of Sight*, y el vídeo que lo acompaña relata una deliciosa historia de dos cuarentones que se enamoran en la bolera. *Fireflies* es como los medio tiempos más luminosos de *Bad Shave*, mientras *Getaway* es la cara amable de *There's Something Going On*. En fin, una sucesión de instantáneas de Jones desde todos sus ángulos. Los vivos y los muertos. Y todos están bien. Qué suerte ser alguien interesante, productivo y bien vestido. Una joya de álbum, la verdad.

Xavi Sancho

THE DELGADOS

The Great Eastern

Chemikal Underground/Everlasting-Caroline

La revolución de los heroinómanos introspectivos iniciada por Mercury Rev parece que ha llegado a este lado del charco. The Delgados, que siempre han sido un grupo como casi todos nosotros, o sea, algo que nunca destaca por nada en especial, ahora han decidido volverse ambiciosos y atormentados. Han llenado este *The Great Eastern* de orquestaciones, *loops*, voces filtradas y otros saltos mortales (todos sobre una enorme red). Aseguran así buenas críticas, una buena imagen en la industria y colocarse en los hogares de la mitad de los adolescentes sensibles y desorientados del viejo continente. Y es que los estudiantes deprimidos de esta época también tienen derecho a contar con ayudas como las que tenían los de principio de los noventa. Ellos necesitan canciones de ritmos pausados, rimas con frustrado y castrado, y cosas por el estilo. Necesitan psicodelia de salón, un miembro femenino en el grupo con el que soñar y un mínimo de experimentación que asuste a sus amigos cuando lo oigan. Y The Delgados les dan todo esto en un álbum que suena mucho más ambicioso de lo que realmente es, que es mucho más clásico de lo que muchos van a decir y cuyo mayor mérito es que es todo igual, pero no se hace pesado. Es una canción grabada diez veces, pero es una buena canción. Hay duetos a lo Carpenters hasta arriba de opio refinado y hay guiños a Flaming Lips, Mercury Rev, Beatles y Boo Radleys. Deprimirse así es fácil, ojalá tuviera yo diez años menos, que con Guns n' Roses no había quien se deprimiera en paz.

Xavi Sancho

MC5

Big Bang! The best Of The MC5

Rhino

MC5 fueron uno de los pocos grupos de la historia cuyas ideas eran tan interesantes como sus canciones. En un momento en el que había que empezar a exterminar hippies, ellos fueron los primeros en empezar a disparar balas de verdad. Fueron también de los primeros en ver que la única manera de cambiar el mundo tal vez fuera destruirlo, y que un insulto y una patada puede que funcionen mejor que una sentada y una canción de Joan Baez. Venían de una ciudad fea e industrial, sin el sol de sus coetáneos. Ellos no podían ponerse flores en la oreja, como mucho el tornillo de algún Chrysler. Y en un ambiente sin salida en el que los medios estaban realmente esperando una revolución para poder televisarla, ellos les dieron una que no se podía emitir ni en los cines porno. Ensuciaron todos los sonidos que una guitarra puede emitir, fueron la inmediatez rock e hicieron de sus estructuras musicales algo más complejo de lo que el mapa étnico de los Balcanes jamás será. Eran garage y eran rock. Eran la psicodelia del mal viaje, la cara fea de las drogas. Cuando ellos decían "motherfucker" al principio de *Kick Out The Jam* (aquí incluida su versión no censurada), no sonaban como Jim Morrison. O sea, no sonaban provocativos, algo desquiciados y falsamente misteriosos. No, ellos sonaban, simplemente, aterradores. MC5, con Wayne Kramer a la cabeza, tal vez no inventaron ningún sonido en concreto, pero sí un concepto de banda. Justo el mismo que hoy Primal Scream quieren ser. Y para celebrar que en parte gracias a los de Gillespie, los MC5 están de moda (probablemente por primera vez en su historia) sale este *Big Bang!*. Aquí se encuentran los tres primeros singles del grupo por primera vez juntos, y luego los mejores temas de sus álbums. Clásicos más suaves y rock and roll, trallazos de garage y ruidismo. Rebeldía en estado puro para un grupo que era tan bueno como la idea que proyectaba. O tan nocivo como los efectos que causaba. Lo uno es bueno, lo otro es todavía mejor. Mata a los que ríen demasiado.

Xavi Sancho



IDLEWILD

100 Broken Windows

Food/Emi

Idlewild son un grupo escocés de jóvenes introspectivos pero enfadados. Llenos de rabia sensible y al borde de una úlcera. Se debaten entre el punk, el indie de principios de los noventa y REM. A veces, lo intentan colocar todo en una canción, a veces les sale un ramalazo socialista, y lo reparten. Quieren ser listos, y libros leen, pero les falta cinismo. Suenan demasiado naive, demasiado claros en sus intenciones, demasiado sinceros como para echarles un segundo vistazo. Tal vez han olvidado que las que te dicen que sí son las que no te gustan, las que te hacen sufrir son las que te vuelven loco. Idlewild quieren ser más mayores de lo que son, luchan por poder salir hasta las once, pero sus padres no les van a dejar, es una batalla perdida. Quieren ser como el Stipe de *Document* en la fantástica *Little Discourage*, y quieren ser los Radiohead de *Pablo Honey* en *Actually, It's Darkness*. Pero el problema es que Radiohead aborrecen ese disco y REM no se hicieron grande hasta el siguiente. Y es que estos jóvenes sensibles que toman capuchinos con mujeres pálidas y siempre dejan un libro sobre la mesa, saben bien qué quieren ser pero les falta bagaje para serlo bien. Lo que es una pena, porque potencial no les falta. Su primer disco era la promesa de un carnet de conducir, una papeleta para votar, una cerveza y el primer juego de llaves de casa. Este segundo no es que sea peor, es que no ha conseguido nada de todo lo antes mencionado. Uno no puede evitar pensar que, como les pasó a muchos antes, las ambiciones adolescentes se les van a ir por la cañería y, cuando se den cuenta, tendrán treinta años y estarán haciendo discos de folk. Hasta entonces, disfrutemos de su falta de habilidad para ir por el mundo, siempre trae grandes recuerdos.

Xavi Sancho

DAVID HOLMES

Bow Down To The Exit Sign

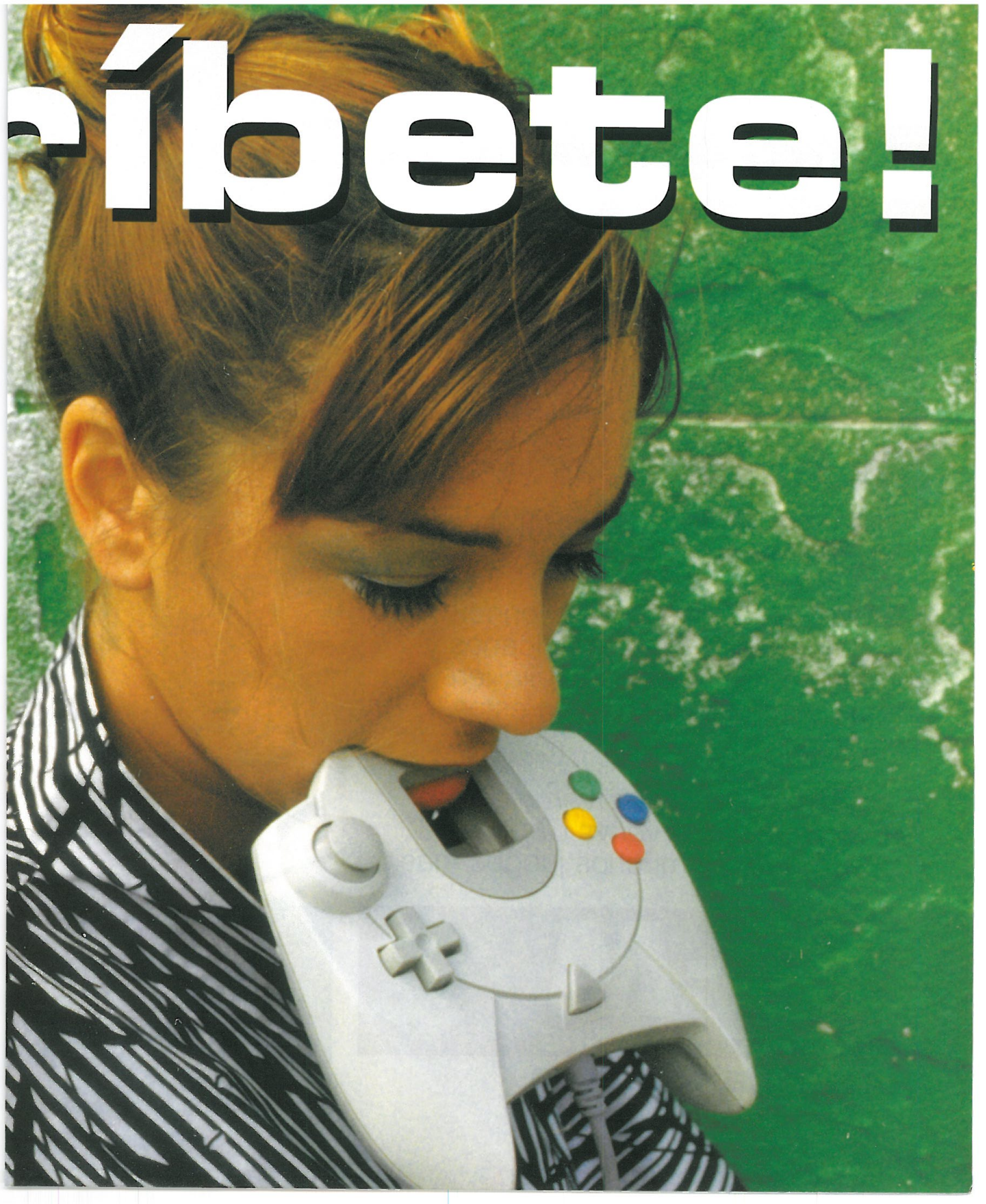
Go!Beat/Universal

Es muy fácil, lo hace casi todo el mundo y consigue resultados inmediatos y gratificantes. Lo que ha fabricado aquí David Holmes es el fruto de muchos años de relaciones públicas, de favores no devueltos y drogas gratis. El norirlandés se ha movido por el underground pinchando en pequeños clubes, realizando bandas sonoras tanto reales como imaginarias, remezclando a grandes nombres del indie británico y produciendo temas sueltos en clásicos modernos. En fin, sembrando. Y ahora, claro, recoge. Sin menospreciar todo lo que ha hecho este hombre antes, uno no puede evitar tener la sensación de que simplemente ha estado preparándose para esto. Durante años, nos ha parecido una versión reducida de esos mods hooligans que son Justin Robertson y Jon Carter. Ahora ya no lo quiere ser, y tantos años haciendo la bola sin cobrar, para que así todos crean que eres un enamorado del arte, te acaba reportando esto. Bobby Gillespie te escribe tal vez dos de los diez mejores momentos de su carrera. *Slip Your Skin* es puro sleaze, mientras *Sick City* es la canción del año, un pastiche de los Stooges que no desentonaría en el Raw Power. Enorme. También aparece la Martina de Tricky, para demostrar sensibilidad y versatilidad, y participar en otros dos temas. No se vayan, que todavía nos queda Jon Spencer con una revisión de excelsa libertad del clásico *Walk On Gilded Splinters*. Finalmente, un amigo desconocido se hace cargo de dos canciones de inspiraciones entre bayou y jazz (*Compared To What* y *Living Room*). Con colegas así, yo también puedo. El resto del disco navega entre el instrumental que no sabe si es para bailar o para fumar, los interludios típicos de los que se creen que están haciendo bandas sonoras y le quieren dar un toque real al asunto, y la parafernalia típica de un disco que hace tantas trampas que acaba resultando simpático. Y es que la portería es muy grande, y cuando ves a alguien meterla con tanta facilidad, no entiendes como otros pueden fallar.

Xavi Sancho



¡Susc


íbete!

El mes que viene ...

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

El **festival *skater*** de **Crave** aterriza **por fin en tu DC**

ADEMÁS: Visitamos a los principales desarrolladores americanos y europeos para que nos expliquen en qué están trabajando en estos momentos.

Y análisis de *Code: Veronica*, *Wacky Races*, *Marvel vs Capcom 2*, *Power Stone 2* y muchos juegos más.





A LA VENTA EL 14 DE JULIO

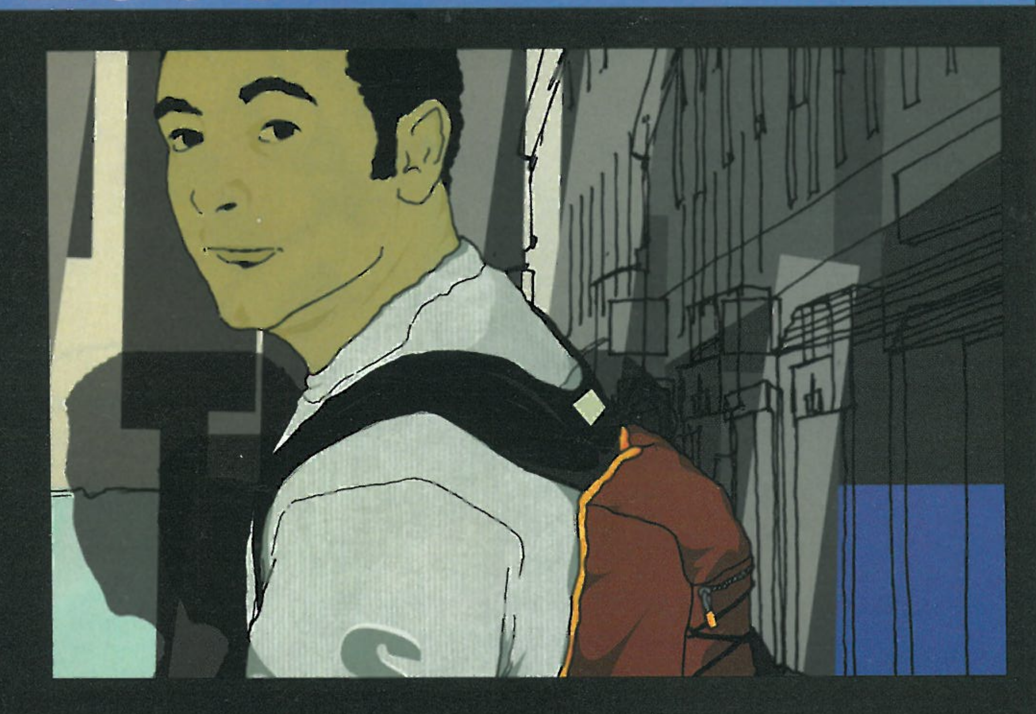

¡Cielos no debí dejarme el paracaídas en casa!

LA COLUMNA DE DAVE 2000

Solvencia contrastada

Dulce despertar

Dave 200, nuestro insolvente terrorista, sigue poniendo el dedo en la llaga de la industria. Y lo retuerce hasta hacer sangre, el tío.



Parece que ha Sega por fin le ha sonado el despertador. Llevaban casi tres meses hibernando, pero por fin han puesto en marcha la partida *online*. Ninguna de sus novedades puede considerarse un título de compra obligada, pero justo es reconocer que los chicos se esfuerzan. Vamos, que no está nada mal.

Hablemos, por ejemplo, de *Tomb Raider*. ¿Un buen juego de aventuras? Claro que sí, no seré yo quien lo niegue. Pero también una simple conversión de PC con más... Bien, un juego resultón. Imaginemos que hubiesen dedicado un par de semanas más a la conversión a DC. Seguro que Lara no hubiese tenido nada que envidiar a las mucho más detalladas heroínas de *Dead or Alive 2*. Los desarrolladores no tienen excusa: disponían de la tecnología adecuado y, además, no creemos que hayan perdido demasiado tiempo pasando a 128 bits los niveles "vacíos" tan habituales de la serie *Raider*. Insisto, el juego está bien porque es entretenido, pero da un poco de pena ver la rigidez poligonal del cuerpo de Lara cruzando habitaciones bonitas pero bastante faltas de vida. Sobre todo cuando sabemos que con un poco más de esfuerzo el resultado podría haber sido excelente.

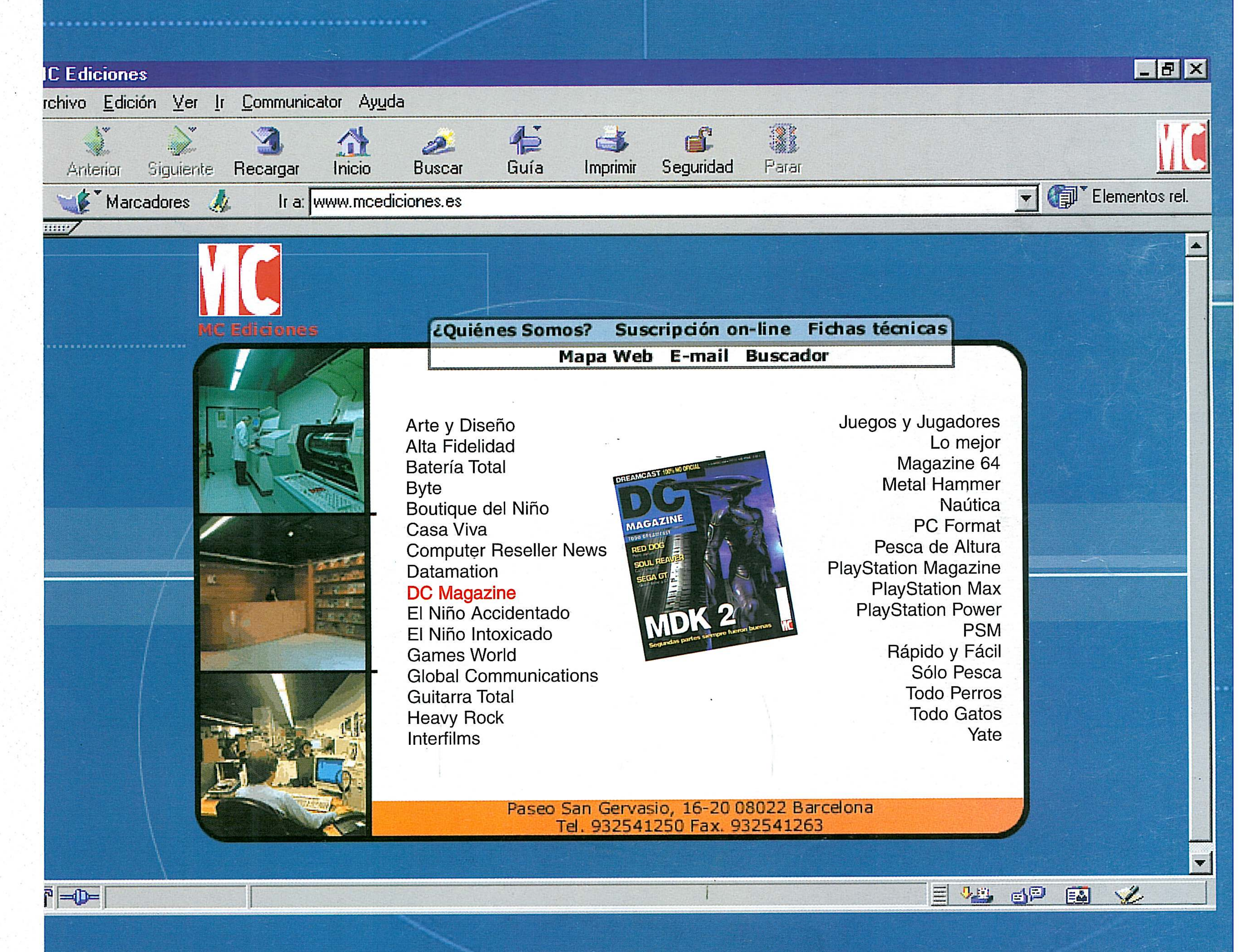
Es tan fácil hacer conversiones de PC a Dreamcast que nuestra consola corre el riesgo de ser víctima del "síndrome PlayStation" e irse poblando poco a poco de conversiones torpes, rutinarias y perezosas. El software hecho en un par de semanas puede vender mucho y hasta ganar premios, pero quiero creer que a la larga los jugadores acaban distinguiendo el grano de la paja.

¿Y qué decir de *Resident Evil 2*? Gracias, Capcom, por vendernos en 128 bits un juego que ya tiene dos años a cuestas y al que no habéis introducido ni una triste mejora. No cambiaríamos ni medio nivel de *Crazy Taxi* por diez conversiones "de éxito seguro" como ésta. Los japoneses se mueven en sentido contrario. Pasan del lujo aparente de las licencias más sobadas y se dedican a jugar en redes locales, descargar archivos de MP3, bailar sobre alfombras informatizadas y grabar los vergonzosos resultados con la DC Webcam. Nosotros seguimos despreciando sus extravagantes marcianadas, pero cada vez estamos más hartos de juegos de segunda mano o software reciclado de otros sistemas. Lo mejor de la Dreamcast (y por suerte también lo más vendido) son los juegos que Sega ha hecho por sí misma. A estas alturas, ya saben lo que pueden esperar de otras compañías y, sobre todo, quién se ha subido al carro de la Dreamcast para echar una mano editando algo que valga la pena y quién sólo quiere hacer algo de dinero fácil mientras reserva sus mejores ideas para cuando aparezcan "otros" sistemas. ■

> "Es tan fácil hacer conversiones de PC a Dreamcast que nuestra consola corre el riesgo de ser víctima del síndrome PlayStation".

Conecta con la nueva dimensión de MC Ediciones

Más de 30 publicaciones especializadas totalmente a tu servicio!



www.mcediciones.es

TU PORTAL AL FUTURO!

SILVER

POR FIN
EL RPG EN DREAMCAST

JUSTICIA







SILVER
EL LEGENDARIO JUEGO DE ROL





